

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *STORY WRITING MAP*
BERBANTUAN MEDIA *WORDLESS PICTURE BOOKS*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 DEPOK SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Saida Nurjani
NIM 09201244053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Story Writing Map Berbantuan Media Wordless Picture Books dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 03 Oktober 2013

Pembimbing I,

Dr. Wiyatni, M. Hum.

NIP 19650510 19901 2 001

Yogyakarta, 03 Oktober 2013

Pembimbing II,

Esti Swastika Sari, M. Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Story Writing Map Berbantuan Media Wordless Picture Books dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 24 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Teguh Setiawan	Ketua Penguji		29 Oktober 2013
Esti Swatika Sari, M. Hum	Sekretaris Penguji		28 Oktober 2013
Dr. Anwar Efendi, M. Si.	Penguji I		28 Oktober 2013
Dr. Wiyatmi, M. Hum	Penguji II		28 Oktober 2013

Yogyakarta, 29 Oktober 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Saida Nurjani

NIM : 09201244053

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 09 Oktober 2013

Penulis,



Saida Nurjani

NIM 09201244053

MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum sebelum mereka berusaha merubahnya sendiri”

(Surat Arrad ayat 11)

“Tidak perlu menjadi sempurna, selama kamu melakukan yang terbaik pada hal yang kamu sukai”

(Penulis)

“Aku jatuh bukan untuk berhenti, tapi bersiap-siap untuk berlari”

(Penulis)

“Katakan **BISA** untuk hal yang akan kau wujudkan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk;

- ✓ Bapak Marjani dan Ibu Suwarni, kasih sayang serta do'a-do'amu selama ini telah mewujudkanku mempersembahkan sebuah tulisan sebagai pertanggungjawabanku atas pengorbanan yang telah engkau berikan. Semangat dan motivasi yang engkau berikan semakin membuatku untuk berusaha dan terus berusaha sampai menuju kesuksesan hingga dapat menyelesaikan setiap tantangan dalam hidup ini.
- ✓ Almamaterku, program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- ✓ Kakak dan adikku tersayang Kak Dewi, Nurul, Fajar, dan Taufik yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan.
- ✓ Fathul dan Fani. Sahabatku yang selalu menguatkan dan mendoakan dengan sepenuh ketulusan.
- ✓ Seseorang yang semoga pada saatnya nanti ditakdirkan oleh Allah sebagai teman hidupku. Kau harus tahu bahwa aku bersyukur telah diizinkanNya mengenal dan belajar untuk mencintaimu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Dr. Wiyatmi, M. Hum. dan Esti Swastika Sari, M. Hum. yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Kepala sekolah SMP Negeri 2 Depok Sleman, Bapak Murdiwiyono, S. Pd. yang telah memberikan izin penelitian. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Depok Sleman, Ibu Agustina Setyawati, S. Pd. yang telah membimbing selama proses penelitian. Siswa-siswi SMP Negeri 2 Depok Sleman yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat-sahabat saya (Fani, Fathul, Windri, Alfi, Ihton, Avita, Erny, Mbak Lisma, Lina, Siwi, Desi) serta teman-teman PBSI 2009 yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu, terima kasih atas dukungan moral dan bantuan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat ridho dari Allah swt. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 09 Oktober 2013

Penulis,



Saida Nurjani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teoretis.....	9
1. Hakikat Pembelajaran Menulis Dongeng.....	9
B. Tinjauan Tentang Dongeng.....	10
1. Pengertian Dongeng.....	10
2. Ciri-ciri Dongeng.....	11

3. Jenis-jenis Dongeng.....	12
4. Unsur-unsur Dongeng.....	13
C. Strategi <i>Story Writing Map</i>	23
a. Pengertian Strategi <i>Story Writing Map</i>	23
b. Langkah-langkah <i>Story Writing Map</i>	24
D. Wordless Picture Books sebagai Media Menulis Dongeng.....	25
a. Pengertian <i>Wordless Picture Books</i>	25
b. Karakteristik Media <i>Wordless Picture Books</i>	27
E. Penelitian yang Relevan.....	29
F. Kerangka Pikir.....	30
G. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Pendekatan Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	33
C. Paradigma Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian.....	35
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
F. Populasi dan Sampel.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	40
I. Uji Validitas Penelitian.....	44
J. Prosedur Penelitian.....	44
K. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Prasyarat Analisis.....	46
2. Teknik Analisis Data.....	47
L. Hipotesis Statistik.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Deskripsi Data Penelitian.....	50

a. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Kontrol.....	50
b. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen.....	54
c. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	58
2. Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	59
a. Uji Normalitas Sebaran Data.....	59
b. Uji Homogenitas.....	60
3. Hasil Analisis Data Penelitian.....	61
4. Hasil Uji Hipotesis.....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
1. Perbedaan Keterampilan Menulis Dongeng antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	68
2. Keefektifan Strategi <i>Story Writing Map</i> Berbantuan Media <i>Wordless Picture Books</i> pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.....	92
C. Keterbatasan Penelitian.....	95
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Implikasi.....	97
C. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Bagan Kerangka Pikir.....	31
Gambar 2 : Paradigma Penelitian Kelompok Eksperimen.....	34
Gambar 3 : Paradigma Penelitian Kelompok Kontrol.....	34
Gambar 4 : Proses Pengambilan Sampel Penelitian.....	39

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan	
Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	52
Grafik 2 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan	
Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	53
Grafik 3 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan	
Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	55
Grafik 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan	
Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Desain Penelitian.....	33
Tabel 2 : Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 3 : Populasi Penelitian.....	38
Tabel 4 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	51
Tabel 5 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	53
Tabel 6 : Perbandingan Data Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol.....	54
Tabel 7: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	55
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 9: Perbandingan Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	58
Tabel 10 : Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	58
Tabel 11: hasil Uji Normalitas Sebaran Data dengan <i>Kolmogorov-Smirnov</i> dan <i>Shapiro-Wilk</i>	60
Tabel 12 : Hasil Uji Homogenitas Varian.....	60
Tabel 13 : Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen...	62
Tabel 14 : Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	62
Tabel 15 : Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol...	63
Tabel 16 : Rangkuman Hasil Uji-t <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	63
Tabel 17 : Rangkuman Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	64

Tabel 18 : Rangkuman Hasil uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok	
Kontrol.....	64
Tabel 19 : Rangkuman Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen..	65
Tabel 20 : Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok	
Eksperimen.....	65
Tabel 21 : Rangkuman Hasil Uji-t Selisih <i>Pretest</i> ke <i>Posttest</i> serta	
Rata-rata Hitung Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok	
Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I BAHAN ANALISIS DATA.....	101
A. Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	101
B. Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	105
LAMPIRAN II DATA STATISTIK.....	109
A. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	109
B. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	110
C. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	111
D. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	112
E. Hasil Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	113
F. Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	114
G. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	115
H. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	116
I. Uji Homogenitas Varian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	117
J. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	117
K. Uji-t Independen <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	118
L. Uji-t Independen <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	119
M. Uji-t Berhubungan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	120
N. Uji-t Berhubungan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	121
O. Uji-t Selisih Skor Rata-rata Hitung <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	122
LAMPIRAN III INSTRUMEN PENILAIAN.....	123

LAMPIRAN IV SILABUS DAN RPP.....	127
A. Silabus.....	127
B. RPP Kelompok Kontrol.....	129
C. RPP Kelompok Eksperimen.....	136
D. Bacaan Dongeng dan Media Gambar Tanpa Tulisan.....	146
E. Bentuk Analisis Unsur Intrinsik Dongeng.....	172
 LAMPIRAN V HASIL KARYA SISWA.....	 173
LAMPIRAN VI DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN.....	192
LAMPIRAN VII SURAT PERIZINAN PENELITIAN.....	195

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *STORY WRITING MAP*
BERBANTUAN MEDIA *WORDLESS PICTURE BOOKS*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 DEPOK SLEMAN**

**Oleh Saida Nurjani
NIM 09201244053**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan kemampuan menulis dongeng antara siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman dalam pembelajaran menulis dongeng yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*, dan (2) mengetahui keefektifan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.

Desain penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dan variabel terikat berupa pembelajaran menulis dongeng. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang terbagi dalam 4 kelas, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas dengan pembagian 1 kelas sebagai kelompok kontrol dan 1 kelas sebagai kelompok eksperimen. Sampel diperoleh dengan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan cara mengundi, dari hasil pengundian diperoleh, kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, yang berupa tes menulis dongeng. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dengan dikonsultasikan kepada ahlinya (*expert judgement*).

Hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor t_{hitung} sebesar 3,729 dengan db 61 dan p sebesar 0,000. Skor p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng dan kelompok yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng. Hal ini menunjukkan bahwa menulis dongeng menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* lebih efektif daripada menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

Kata kunci: keefektifan, strategi *Story Writing Map*, media *Wordless Picture Books*, keterampilan menulis dongeng.

**THE EFFECTIVENESS OF STORY WRITING MAP STRATEGY
THROUGH WORDLESS PICTURE BOOKS MEDIA
IN THE TEACHING AND LEARNING OF WRITING STORY
OF GRADE VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 2 DEPOK, SLEMAN**

**By Saida Nurjani
NIM 09201244053**

ABSTRACT

The research aimed at determining (1) the difference of grade VII students' writing ability at SMP Negeri 2 Depok, Sleman in the teaching and learning of writing story using story writing map strategy through wordless picture books and without using story writing map strategy through wordless picture books, and (2) determining the effectiveness of story writing map strategy through wordless picture books media in the teaching and learning of writing story of grade VII students at SMP Negeri 2 Depok, Sleman.

The research design used was experimental research with pretest-posttest control group design. There were two variables in the research. They were independent variable which was story writing map strategy through wordless picture books media and dependent variable which was the teaching and learning of writing story. The population of the research was grade VII students at SMP Negeri 2 Depok Sleman. They were divided into 4 classes. The researcher took two classes as the sample of the research and divided them into the control and the experimental groups. The samples were chosen using cluster random sampling technique (drawing). From the drawing, VIIA class was chosen as the experimental class and VIIB class as the control class. The data collection technique used in this research was writing tests. The validity of the instrument used in the research was content validity consulted to the experts (expert judgement).

The result of the t-test of the control group's score and experimental group's score in the posttest showed that the t score = 3.729, db = 61 and p = 0.000. The p-value was smaller than the significance level of 5 % ($0,000 < 0,05$). It showed that there was significant difference between the group that used story writing map strategy through wordless picture books media in the teaching and learning of writing and the group that did not use story writing map strategy through wordless picture books media in the teaching and learning of writing. In conclusion, story writing map strategy through wordless picture books media was effective to be used in the teaching and learning of writing story.

Key words: effectiveness, story writing map strategy, wordless picture books media, writing story skill

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia berpedoman pada kurikulum yang berbasis kompetensi yang bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Setiap sepuluh tahun sekali terjadi penyempurnaan dan pengembangan kurikulum sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini. Terjadinya perubahan dan perkembangan kurikulum merupakan hal yang ilmiah karena harus menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan siswa dan perkembangan ilmu serta perkembangan teknologi pembelajaran, secara berkala kurikulum harus berubah (Sodiq, 2007:61).

Menurut Muslich (via Sunaryono, 2007:44), kurikulum pada hakikatnya adalah suatu cara untuk mempersiapkan anak-anak untuk berpartisipasi sebagai anggota proaktif dalam masyarakat, yang mempunyai komponen: tujuan dan sasaran, seleksi dan organisasi, bahan dan isi pelajaran, bentuk dan kegiatan mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Jadi, kurikulum membantu guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga guru dapat mengetahui materi dan evaluasi pembelajaran selanjutnya yang harus diajarkan kepada siswa.

Standar kompetensi di mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup dua komponen, yakni standar kompetensi berbahasa dan standar kompetensi sastra. Dua komponen tersebut terdiri atas empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat

keterampilan berbahasa tersebut. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling tinggi tingkatannya (Nurhadi, 1995:343). Jadi, keterampilan menulis merupakan satu di antara empat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari siswa dalam mencapai standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia.

Tarigan (1986:22) menyatakan menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Di samping itu, kemampuan menulis juga sangat penting di dalam menunjang penyelesaian tugas-tugas penting lain berkaitan dengan tulis-menulis (Darmadi, 1996:3). Menurut Tarigan (1986:4), keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Keterampilan menulis sangat penting bagi siswa, karena siswa dapat menuangkan gagasan, pemikiran, perasaan atau apa saja dalam bentuk tulisan. Tulisan tersebut nantinya akan diceritakan atau disampaikan kepada orang lain sebagai bentuk komunikasi. Untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan menulis, siswa dapat berlatih menulis karangan fiksi maupun nonfiksi. Berlatih menulis bisa dimulai dari menulis catatan harian sampai menulis cerpen, dongeng, dan novel. Dongeng adalah salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah. Melalui kegiatan menulis dongeng siswa diajak untuk mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung dalam dongeng. Oleh karena itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP kelas VII dicantumkan Standar Kompetensi (SK) mengekspresikan pikiran,

perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng. Salah satu Kompetensi Dasar yang ada yaitu menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca dan didengar. Pembelajaran menulis dongeng tersebut dilaksanakan pada semester satu.

Di dalam buku “*Strategy for Literacy Education*” karya Katherine D. Wisendanger (2001:130) terdapat berbagai strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas menulis siswa, di antaranya; strategi *Elaboration*, strategi *Story Writing Map*, strategi *Double –Entry Reading Journals*, strategi *Kinder Journals*, strategi *Probable Passages*, strategi *Storyboard Technique*, dan sebagainya. Dari berbagai strategi yang telah disebutkan penulis tertarik untuk mengujicobakan strategi *Story Writing Map* untuk menulis dongeng.

Strategi *Story Writing Map* inilah yang akan dilihat keefektifannya dalam pembelajaran menulis dongeng berbantuan media *Wordless Picture Books*. Strategi *Story Writing Map* adalah strategi yang strukturnya terbagi menjadi tiga bagian (bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir) cerita sebelum menyatukannya menjadi sebuah tulisan yang lengkap sedangkan *Wordless Picture Books* adalah sebuah buku yang berisi gambar tetapi tanpa tulisan. Jadi, media yang akan digunakan adalah sebuah gambar. Dibandingkan dengan tulisan gambar lebih merangsang daya imajinasi dan membangkitkan motivasi pembaca, sehingga tidak membuat pembaca bosan.

Di sekolah masih sering dijumpai guru yang berpedoman pada LKS. Biasanya siswa hanya membaca sebuah dongeng yang berupa sinopsis tanpa mempraktikkannya. Cara seperti itu membuat siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya. Rusly (2007) menyatakan belum ditemukan model pembelajaran dongeng yang tepat dan relevan. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran dongeng di tingkat Sekolah Menengah Pertama relatif baru yang membuat pembelajaran menulis dongeng menjadi monoton, sehingga guru dan siswa tidak terjalin kolaborasi dalam pembelajaran menulis dongeng. Padahal dongeng memiliki banyak manfaat serta nilai-nilai positif yang membangun norma yang baik bagi siswa dan pembaca lainnya.

Guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Depok telah menggunakan berbagai media, teknik, strategi, dan metode yang menarik. Namun, dalam pembelajaran dongeng strategi dan media yang digunakan masih dalam taraf berlatih. Jadi, membuat pembelajaran sastra kurang maksimal. Hamalik (via Arsyad, 2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi, guru memerlukan rekomendasi mengenai media, teknik, strategi, dan metode pembelajaran sastra yang dapat membangun kreativitas siswa, sehingga pembelajaran sastra menjadi efektif.

Dengan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk menguji keefektifan strategi *Story Writing Map* sebagai media pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Depok Sleman.

Penelitian tersebut berjudul “Keefektifan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books* dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda akan berdampak pada hasil dan proses belajar.
2. Guru kurang menggunakan strategi dalam pembelajaran menulis dongeng.
3. Guru perlu menguasai berbagai strategi pembelajaran menulis dongeng.
4. Penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* kemungkinan dianggap lebih efektif dari strategi yang lain.

C. Batasan Masalah

1. Perbedaan kemampuan menulis dongeng antara kelas yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan kelas yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.
2. Membuktikan keefektifan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Depok Sleman.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng antara siswa yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman?
2. Apakah pembelajaran menulis dongeng menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng antara siswa yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.
2. Membuktikan keefektifan penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dalam menulis dongeng menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

b. Bagi Siswa

Penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* diharapkan dapat mempermudah siswa menumbuhkan daya imajinasi dan menuangkan ide kreatif dalam proses pembelajaran menulis dongeng.

G. Batasan Istilah

1. Keefektifan diartikan sebagai tindakan yang berhasil guna; terjadi kenaikan skor rata-rata sesudah dilakukan pembelajaran menulis kembali dongeng menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* terhadap kemampuan menulis dongeng siswa kelas eksperimen.
2. Strategi Skema Menulis Cerita adalah perencanaan pra-penulisan yang membantu siswa menuangkan gambaran cerita yang mereka miliki ke dalam tulisan yang terorganisir.

3. *Wordless Picture Books* adalah buku bacaan bergambar tanpa teks, yang berfungsi meningkatkan kemampuan anak berbahasa dengan cara meminta anak bercerita tentang ilustrasi yang dilihatnya.
4. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu.
5. Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Menulis Dongeng

Menulis merupakan kegiatan menuangkan gagasan dan perasaan yang ada dipikiran dalam bentuk tulis. Menurut Rosidi (2009:2) menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Di samping itu, menulis merupakan sarana dan alat utama untuk pencarian dan penemuan (*discovery*) dan daya tahan kelompok profesional, serta juga sebagai suatu aktivitas personal yang mungkin timbul sebagai suatu sarana dan alat ketahanannya di dalam suatu konteks percepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern (Ahmadi, 1988:3).

Menurut Wirajaya dan Sudarmarwanti (2010:109) dalam menulis kembali cerita dongeng yang dibaca dan didengar, harus memerhatikan langkah-langkah berikut.

- a. Membaca cerita dengan cermat dan teliti.
- b. Memahami isi cerita secara utuh dan menyeluruh.
- c. Memerhatikan urutan cerita serta unsur-unsur intrinsik cerita.
- d. Menulis kembali cerita dengan memerhatikan keutuhan dan kepaduan cerita.

Pemilihan kata yang tepat, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan menarik.

Menulis dongeng yaitu memahami berbagai kejadian dalam kehidupan manusia yang menyimpan nilai-nilai moral. Menulis dongeng tidak hanya sekedar menulis saja tetapi juga dapat belajar tentang kehidupan. Siswa dapat mempelajari ajaran-ajaran moral yang baik dan menerapkannya dalam kehidupan.

B. Tinjauan Tentang Dongeng

1. Pengertian Dongeng

Nurgiyantoro (2010:23) mengemukakan bahwa dongeng atau dongeng rakyat (*folktales, folklore*) merupakan salah satu bentuk dari cerita tradisional. Pada masa lampau dongeng diceritakan oleh, misalnya orang tua kepada anaknya, secara lisan dan turun temurun sehingga selalu terdapat variasi penceritaan walau isinya kurang lebih sama. Machuloch (via Rusly, 2007:218) mendefinisikan cerita rakyat merupakan bentuk tertua dari sastra romantik dan imajinatif, fisik tak tertulis dari manusia masa lampau dan manusia primitif di semua belahan dunia.

Sementara itu Dananjaya (1986:83) menyatakan bahwa dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Selanjutnya dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam hal yang sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya

fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima (Nurgiyantoro, 2010:198-199).

Dongeng merupakan hasil karya berdasarkan rekayasa imajinatif seorang penulis. Artinya, dongeng sudah pasti cerita, dan cerita belum tentu dongeng (Hana, 2011:14). Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat (Agus, 2008:11).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah suatu cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi yang diwariskan turun-temurun baik secara lisan maupun tertulis, walaupun banyak yang melukiskan kebenarannya dan mengandung banyak ajaran-ajaran moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

2. Ciri-ciri Dongeng

Terdapat ciri tertentu yang membedakan dongeng dengan karya sastra yang lain (Nurgiyantoro, 2010:164-166), yaitu:

- a. dongeng terjadi secara universal;
- b. dongeng bersifat imajinasi;
- c. bersifat sederhana dan stereotip;
- d. bersifat linear;
- e. bersifat tradisional dan personal.

3. Jenis-jenis Dongeng

Danandjaja (1991:86) membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu: (a) dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Di Indonesia binatang itu adalah pelanduk (kancil) dengan nama Sang Kancil, atau seekor kera. (b) dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang. Di Indonesia yang paling populer adalah yang bertipe “Cinderella”. (c) lelucon dan anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan ketawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya misalnya teka-teki. (d) dongeng-dongeng berumus adalah dongeng-dongeng yang mempunyai beberapa subbentuk seperti dongeng tertimbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dan dongeng yang tidak mempunyai akhir.

Di sisi lain Nurgiyantoro (2010:201) membedakan dongeng ke dalam dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lisan. Dipihak lain, dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain.

Dongeng klasik. Pada mulanya dongeng-dongeng jenis ini hanya dikenal oleh masyarakat empunya dongeng. Kalaupun menyebar ke masyarakat lain pada

umumnya ia hanya terbatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan itu pun membutuhkan waktu yang relatif lama. Namun, dewasa ini dapat dengan mudah diperoleh berbagai dongeng klasik dari berbagai penjuru tanah air dan dunia karena banyak di antara dongeng-dongeng tersebut yang telah terbit dalam bentuk buku. Buku-buku yang berisi dongeng dari berbagai pelosok tanah air antara lain adalah *Cerita Rakyat dari Yogyakarta*, *Cerita Rakyat dari Surakarta* (keduanya disusun oleh Bakdi Sumanto), *Cerita Rakyat dari Jawa Timur* (Dwiyanto Setyawan) dan lain-lain. Contoh dongeng yang berasal dari berbagai pelosok masyarakat di dunia adalah buku *Kumpulan Dongeng Sedunia* (Gramedia, 2002, cetakan ketujuh) dan lain-lain.

Dongeng modern. Dongeng modern (*modern fairy stories*) adalah cerita fantasi modern (*modern fairy stories*). Sebagai sebuah dongeng modern, cerita-cerita itu sengaja dikreasikan oleh pengarang yang mencantumkan namanya. Ia sengaja sadar ditulis sebagai salah satu bentuk karya sastra. Cerita-cerita seperti *Harry Potter* (J.K Rowling), *Lord Of The Rings* (J.R.R. Tolkien), *Goosebumps* (R.L. Stine), dan lain-lain. Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah buku *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Buruk* (Poppy Donggi Hutagalung).

4. Unsur-unsur Dongeng

Sama halnya dengan cerita fiksi lainnya. Dongeng memiliki unsur-unsur pembentuk, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Berikut ini diuraikan masing-masing unsur intrinsik dalam dongeng.

a. Tema

Menurut Brooks, Purser, dan Warren (via Tarigan, 1984:125) dalam buku lain mengatakan bahwa “Tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra”. Tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai sebuah makna, makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita tersebut hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu (Nurgiyantoro, 2010:80).

Tema adalah ide sebuah cerita. Pengarang dalam menulis ceritanya bukan sekedar mau bercerita, tapi mau mengatakan sesuatu pada pembacanya (Sumardjo, 1986:56). Harymawan (via Wiyatmi, 2009:49) mendefinisikan tema merupakan rumusan intisari cerita sebagai landasan idiil dalam menentukan arah tujuan cerita. Jadi, tema merupakan keseluruhan inti sari sebuah cerita. Tema tidak selalu berwujud moral atau ajaran moral. Dengan demikian, tema merupakan hal yang paling penting dalam seluruh cerita. Jika tidak ada tema maka cerita tersebut terasa tak berarti.

Tarigan (1984:125) mengatakan dalam cerita-cerita zaman dulu, yaitu cerita-cerita tradisional, akan kita dapati tema-tema:

- 1) Kebaikan mengalahkan kejahatan.
- 2) Dalam kesusahan barulah orang ingat akan Tuhan.
- 3) Orang sabar pasti selamat, dan lain-lain.

Tema diklasifikasikan menjadi lima jenis, yaitu: *Tema jasmani* merupakan tema yang cenderung berkaitan dengan keadaan jasmani seorang manusia. *Tema organik* tema ini mencakup hal-hal yang berhubungan dengan moral manusia yang wujudnya tentang hubungan antarmanusia, antarpria-wanita. *Tema sosial* meliputi hal-hal yang berada di luar masalah pribadi, misalnya masalah politik, pendidikan, dan propaganda. *Tema egoik* merupakan tema yang menyangkut reaksi-reaksi pribadi yang pada umumnya menentang pengaruh sosial. *Tema ketuhanan* merupakan tema yang berkaitan dengan kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan (Sayuti, 2000:193-194).

b. Tokoh

1) Pengertian Tokoh

Sumardjo (1997:144) mengatakan bahwa tokoh cerita adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa atau sebagian dari peristiwa-peristiwa yang digambarkan di dalam plot. Menurut Aminuddin (1987:79) pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Sementara itu, Wiyatmi (2009:30) menyatakan tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata. Jadi, tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita yang secara tidak langsung menyampaikan ajaran-ajaran moral kepada pembaca.

2) Jenis-jenis Tokoh

Tokoh-tokoh cerita dalam fiksi anak dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan dari sudut mana penamaan itu dilakukan. Menurut Nurgiyantoro (2010:176) dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a) Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus – menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2010:176-177).
- b) Tokoh tambahan adalah tokoh-(tokoh) yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek (Nurgiyantoro, 2010:176).

Dilihat dari segi fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

a) Tokoh Protagonis

Menurut Althenbernd & Lewis (via Nurgiyantoro, 2010:178-179) tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi-yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero-tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan kita, harapan-harapan kita, pembaca.

b) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah penyebab terjadinya konflik. Tokoh antagonis barangkali dapat disebut, berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung ataupun tak langsung, bersifat fisik maupun batin (Nurgiantoro, 2010:179).

Dilihat dari perwatakannya tokoh cerita, tokoh cerita dibedakan menjadi tokoh sederhana dan tokoh kompleks atau tokoh bulat.

- a) Tokoh sederhana, dalam bentuk yang asli, adalah tokoh yang hanya memiliki kualitas pribadi tertentu, satu sifat-watak yang tertentu saja. Ia tidak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca (Nurgiantoro, 2010:182).
- b) Tokoh kompleks atau tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya (Nurgiantoro, 2010:183).

Dilihat berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh tokoh cerita dibedakan ke dalam tokoh statis, tak berkembang dan tokoh berkembang.

a) Tokoh Statis

Menurut Althenbernd & Lewis (via Nurgiantoro, 2010:188) Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Dalam penokohan yang bersifat statis dikenal adanya tokoh hitam (dikonotasikan sebagai tokoh jahat) dan putih (dikonotasikan sebagai tokoh baik), yaitu tokoh yang statis hitam dan statis putih.

(1) Tokoh hitam adalah tokoh yang benar-benar hitam, yang seolah-olah telah *tercetak biru* secara demikian, dan yang tampak hanya melulu sikap, watak, dan tingkah lakunya yang jahat dan tak pernah diungkapkan unsur-unsur kebaikan dalam dirinya walau sebenarnya pasti ada (Nurgiyantoro, 2010:189).

(2) Tokoh putih adalah tokoh yang biasanya akan cepat menjadi stereotip-karena sebenarnya mereka merupakan pengejawantahan ajaran moral kita yang bersifat baik-buruk dan stereotip juga-mudah dan cepat dikenal sebagai tokoh simbol tertentu (Nurgiyantoro, 2010:189).

b) Tokoh Berkembang

Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2010:188).

c. Latar

Waktu yang menunjukkan kapan sebuah kisah terjadi serta tempat di mana ia terjadi menunjukan latar sebuah cerita (Titik, 2012:91). Latar (*setting*) dapat dipahami sebagai landasan tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Peristiwa dan kisah dalam cerita fiksi tidak dapat terjadi begitu saja tanpa kejelasan landasan tumpu. Apalagi untuk cerita fiksi anak yang dalam banyak hal memerlukan rincian konkret yang lebih menjelaskan

“apa dan bagaimana”-nya berbagai peristiwa yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2005:249).

Latar atau yang biasa disebut setting dalam sebuah cerita adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan tempat cerita itu bergerak menyatu dengan tokoh alur ataupun temanya. Jadi, latar merupakan latar belakang suatu cerita di mana dan kapan serta dalam keadaan bagaimana cerita itu terjadi (Titik, 2012:53)

Secara garis besar deskripsi latar fiksi dapat dikategorikan dalam tiga bagian, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial *latar tempat* adalah hal yang berkaitan dengan masalah geografis *latar waktu* berkaitan dengan masalah historis, dan *latar sosial* berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan (Sayuti, 2000:126-127).

a) Latar Tempat

Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi, misalnya latar tempat dalam kubah, yang menunjuk latar pedesaan, perkotaan, atau latar tempat lainnya. Melalui tempat terjadinya peristiwa diharapkan tercermin pemerian tradisi masyarakat, tata nilai, tingkah laku, suasana, dan hal-hal lain yang mungkin berpengaruh pada tokoh dan karakternya (Sayuti, 2000:127).

b) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis melalui pemerian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi tersebut secara jelas pula. Rangkaian peristiwa tidak mungkin terjadi jika dilepaskan dan

perjalanan waktu, yang dapat berupa jam, hari, tanggal, bulan, tahun, bahkan zaman tertentu yang melatar belakangi (Sayuti, 2000:127).

c) Latar Sosial

Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatan-nya, seperti latar bawah atau rendah latar sosial menengah, dan latar sosial tinggi (Sayuti, 2000:127).

d. Alur (Plot)

Menurut Luxemburg (via Wiyatmi, 2009:49) alur pada dasarnya merupakan deretan peristiwa dalam hubungan logik dan kronologik saling berkaitan dan yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Selain itu, alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh itu tampil dalam urutan yang enak, menarik, tetapi juga terjaga kelogisannya dan kelancaran ceritanya (Nurgiyantoro, 2005:237). Jadi, alur atau plot sesungguhnya merupakan rangkaian cerita. Ada sebab, ada pengembangan sebab terjadinya suatu cerita, kemudian terjadi akibat yang mengarah pada suatu konflik lalu meledak dalam klimaks cerita sampai pada akhir yang dikehendaki pengarang (Titik, 2012:53).

Wiyatmi (2009:36) menyatakan secara garis besar alur dibagi dalam tiga bagian, yaitu awal, tengah, akhir. Pada awal cerita pengarang melakukan eksposisi: memperkenalkan tokoh dan melukiskan keadaan tertentu. Tokoh-tokoh mulai

menunjukkan perilaku tertentu, misalnya berhubungan antara satu dengan yang lainnya, sehingga lahir peristiwa dan konflik tertentu. Dari titik ini peristiwa atau keadaan mulai menanjak masuk ke dalam komplikasi tertentu: persentuhan konflik, perbenturan antara kekuatan-kekuatan tertentu yang saling berlawanan. Komplikasi ini menanjak mencapai titik puncak tertinggi: klimaks, yaitu tidak dapat dipertinggi lagi. Klimaks merupakan lanjutan logis dari komplikasi sebelumnya, juga merupakan kelanjutan dan perkembangan karakter tokoh dalam jaringan konflik yang wajar dan masuk akal. Puncak komplikasi yang tertinggi memerlukan penyelesaian atau pemecahan. Pada perkembangan titik ini pembaca disugahi suatu pergumulan konflik dengan tegangan terkuat, dan akhirnya meluncur menuju akhir: *denaument* (Sayuti, 2000:57-57).

Dalam plot terdapat sejumlah kaidah, yaitu *plausibilitas* (kemasukakalan), kejutan, *suspense*, *unity* (keutuhan) (Sayuti, 2000:47-54). Menurut Wiyatmi (2009:39) plot dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Sesuai dengan penyusunan peristiwa atau bagian-bagiannya, dikenal plot kronologis atau plot progresif, dan plot regresif atau *flash back* atau sorot balik. Dalam plot progresif peristiwa disusun: awal-tengah-akhir, sementara pada plot regresif alur disusun sebaliknya, misalnya tengah-awal-akhir atau akhir-awal-tengah.

Jika ditinjau dari segi akhir cerita dikenal adanya plot terbuka dan plot tertutup. Di dalam plot tertutup pengarang memberikan kesimpulan cerita kepada pembacanya, sedangkan dalam plot terbuka cerita sering dan biasanya berakhir pada klimaks, dan pembaca dibiarkan untuk menentukan apa yang (diduga dan mungkin)

akan menjadi penyelesaian cerita: akhir cerita dibiarkan menggantung atau menganga (Sayuti, 2000:58).

Dilihat dari kuantitasnya, terdapat plot tunggal dan plot jamak. Plot disebut plot tunggal ketika rangkaian peristiwa primer, sementara alur dianggap jamak ketika mengandung berbagai peristiwa primer dan peristiwa lain (minor) (Wiyatmi, 2009:39).

Jika ditinjau dari segi kualitasnya, dikenal adanya plot *rapat* dan plot *longgar*. Sebuah cerita dinyatakan berplot *rapat* apabila plot utama cerita itu tidak memiliki celah yang memungkinkan untuk disisipi plot lain. Sebaliknya, cerita dinyatakan berplot *longgar* apabila ia memiliki kemungkinan adanya penyisipan plot lain (Sayuti, 2000:59).

e. Sudut Pandang

Menurut Nurgiyantoro (2010:269) sudut pandang pada hakikatnya adalah sebuah cara, strategi, atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengungkapkan cerita dan gagasannya.

Di sisi lain Sayuti (2000:159) secara garis besar sudut pandang dibedakan menjadi dua kelompok, yakni sudut pandang *orang pertama: akuan* dan sudut pandang *orang ketiga: diaan*, atau *insider* dan *outsider*. Lazimnya, sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni:

- a) Sudut pandang *first person-central* atau *akuan sertaan*;
- b) Sudut pandang *first person peripheral* atau *akuan tak sertaan*;
- c) Sudut pandang *third-person-omniscient* atau *diaan-maha tahu*;

d) Sudut pandang *third-person-limited* atau *diaan terbatas*.

f. Moral

Moral amanat, atau *messages* dapat dipahami sebagai sesuatu yang disampaikan kepada pembaca. Moral berurusan dengan masalah baik dan buruk namun istilah moral itu selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik (Nurgiyantoro, 2005:237).

Amanat yang disampaikan dapat diterapkan dalam kehidupan. Sehingga, dapat mengetahui amanat yang baik untuk dijalankan dan amanat yang buruk dihindari atau dijadikan suatu pelajaran dalam kehidupan.

C. Strategi *Story Writing Map* dalam Menulis Dongeng

1. Pengertian Strategi *Story Writing Map*

Menurut Bergenske & Stark (via Wiesendanger, 2001:130) strategi Skema Menulis Cerita (*Story Writing Map*) adalah strategi yang digunakan pada tahap pra-penulisan yang mana dapat meningkatkan keterampilan mengorganisir siswa dan membantu mereka mengidentifikasi serta memahami unsur-unsur dalam cerita. Strategi ini menumbuhkan kreativitas siswa dan membantu mereka mengembangkan tujuan dari menulis.

This strategy (Bergenske, 1987; Stark, 1987) is a prewriting strategy which increases students' organizational skills and helps them indentifyand understand the elements of a story. This strategy encourages student creativity and helps students develop a purpose for writing (Wiesendanger, 2001:130).

Strategi Skema Menulis Cerita adalah perencanaan pra-penulisan yang membantu siswa menuangkan gambaran cerita yang mereka miliki ke dalam tulisan yang terorganisir (Wiesendanger, 2001:130).

The Story Writing Map is a prewriting organizer that helps students transfer their story visualizations into organized writing (Wiesendanger, 2001:130).

2. Langkah-langkah *Story Writing Map*

Menurut Wiesendanger (2001:130) langkah-langkah menggunakan strategi Skema Menulis Cerita (*Story Writing Map*) sebagai berikut.

- 1) Siswa diminta untuk mengerjakan pada bagian awal, tengah, dan akhir cerita secara terpisah.
- 2) Bagian satu-awal cerita. Siswa diminta untuk menggambarkan latar cerita, memilih kosa kata yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan gambaran tersebut kemudian menulis beberapa kalimat yang menjelaskan secara singkat unsur-unsur yang paling penting dari latar cerita.
- 3) Bagian dua-tengah cerita. Siswa melakukan proses yang sama dalam penulisan awal cerita untuk membimbing siswa dalam menulis bagian tengah cerita. Siswa diminta untuk menggambarkan latar cerita, memilih kata-kata, dan mengembangkan kalimat-kalimat yang menjelaskan latar cerita tersebut. Sebagaimana penulisan awal cerita, siswa melakukan proses yang sama untuk menjelaskan karakter dan masalah utama cerita.

- 4) Bagian tiga-akhir cerita. Gunakan proses yang sama dengan proses yang digunakan sebelumnya dengan menggunakan skema yang akan membentuk akhir cerita. Akhir cerita harus berisikan solusi dan kesimpulan.
- 5) Sesudah siswa menyelesaikan cerita mereka, biarkan mereka memperlihatkan cerita mereka ke seluruh kelas. Pastikan cerita-cerita tersebut dapat selalu dilihat, tempatkan cerita-cerita tersebut di sekeliling kelas.

Steps Used in The Strategy.

1. *Have students work on the beginning, middle, and ending of the story in separate sessions.*
2. *Part One-Story Beginning. Instruct students to illustrate the story's setting, choose vocabulary to describe the illustration, and then write a few sentences outlining the more important elements of the setting. Explain to students that they are to repeat the process for the description of characters and the central story problem. When the outline is completed, have the students write the story's beginning.*
3. *Part Two-Story Middle. Use the same process to allow students to write the story middle. Review with the students the story beginning before developing an outline for the story middle. Have students illustrate the setting, choose descriptive vocabulary words to represent the setting, and develop sentences to outline the setting. As with the story beginning, repeat the process for the characters and central story problem.*
4. *Part Three-Story Ending. Repeat the same process with an outline sheet that designs the story ending. The story ending should contain the story solution and the conclusion.*
5. *When the students have completed their stories, allow them to share them with the rest of the class. Keep the stories available, displaying them around the classroom (Wiesendanger, 2001:130).*

D. *Wordless Picture Books* sebagai Media Menulis Dongeng

1. Pengertian *Wordless Picture Books*

Wordless Picture Books adalah buku bacaan bergambar tanpa teks, yang berfungsi meningkatkan kemampuan anak berbahasa dengan cara meminta anak bercerita tentang ilustrasi yang dilihatnya (Bunanta, 1998:43).

Menurut Huck (via Nurgiyantoro, 2010:148) buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*) adalah buku-buku gambar cerita yang alur ceritanya disajikan lewat gambar-gambar, atau gambar-gambar itu secara sendiri menghadirkan cerita sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mitchell (via Nurgiyantoro, 2005:148) tersebut.

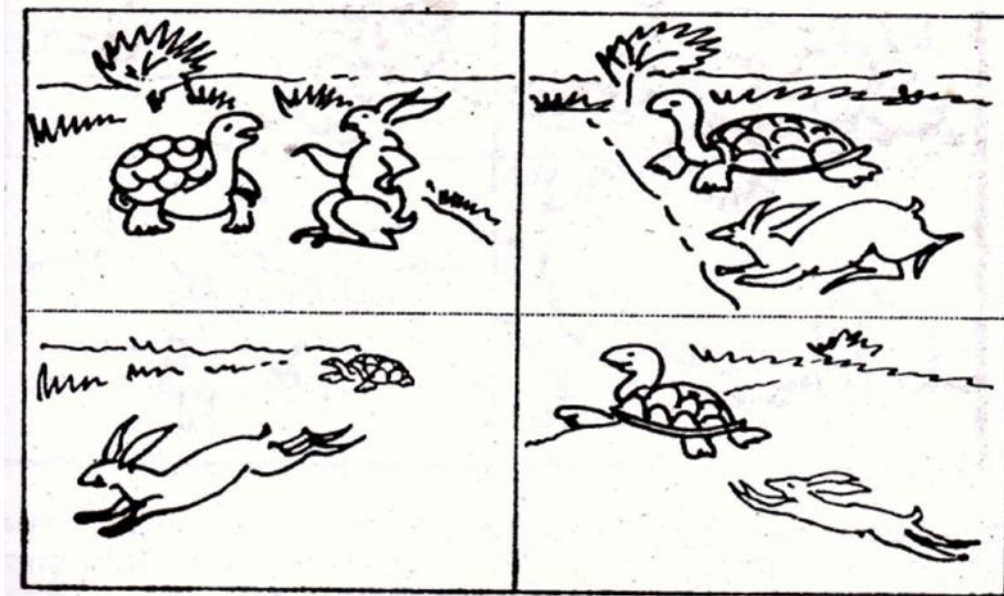
Buku bergambar tanpa tulisan adalah salah satu sarana untuk memberikan pengalaman menulis kepada siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas (Wood and Janis M. Harmon, 2001:118).

Wordless picture books are one means of providing writing experiences for middle and high school students (Wood and Janis M. Harmon, 2001:118).

Tingkatan buku bergambar tanpa tulisan merentang mulai dari untuk anak-anak hingga remaja. Pembaca yang lebih tua dan mengerti biasanya menemukan bahwa buku bergambar tanpa tulisan memberikan stimulus dan motivasi untuk menulis ulang peristiwa-peristiwa dalam cerita dan membaca kembali peristiwa-peristiwa tersebut (Balajhty dan Sally, 1951:43).

Wordless picture books range in levels of interest from early primary to young adult. Older Chatch-On Readers often find that wordless picture books provide the stimulation and motivation for dictating story events and rereading them successfully (Balajhty and Sally, 1951:43).

Gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mengungkapkan adegan atau kegiatan-kegiatan tersebut yang apabila dirangkaikan akan menjadi suatu cerita. Misalnya, cerita “Sang Kura-kura dan Sang Kelinci” yang berlomba dan kura-kura memenangkan perlombaan itu (Arsyad, 2009:119).



(Arsyad, 2009:119)

2. Karakteristik Media *Wordless Picture Books*

Mitchell (via Nurgiyantoro, 2010:149-150) mengemukakan bahwa karakteristik umum buku bergambar tanpa kata antara lain sebagai berikut.

- 1) Buku-buku jenis itu selalu kaya dengan gambar dan penuh detil sehingga memaksa pembaca untuk mengamatinya secara lebih hati-hati setiap kali membaca. Pembaca masuk ke dalam ilustrasi gambar lewat sudut pandangnya sendiri dan mungkin menemukan sesuatu yang baru belum pernah dilihatnya pada pembacaan-pembacaan sebelumnya.
- 2) Buku-buku ini mempergunakan gambar aksi untuk mengembangkan karakter. Alur cerita ditunjukkan lewat gambar yang disajikan yang biasanya mampu mengikat pembaca untuk terus mengikutinya.

- 3) Buku-buku ini menampilkan tema yang menarik atau yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu pembaca.
- 4) Latar menjadi bagian alur cerita, ilustrasi diberikan secara detil sehingga dapat memberikan gambaran tempat yang mudah dikenali dan memungkinkan pembaca untuk masuk ke dalam cerita. Biasanya latar dimulai dengan tempat yang sudah dikenali anak, misalnya tempat tidur atau tempat-tempat lain bagian dari rumah.
- 5) Buku-buku itu menghadirkan visi tentang dunia secara luas, mengundang petualangan, dan mempergunakan imajinasi merupakan bagian dari kehidupan yang normal. Dunia dipandang dari sudut pandang yang menggairahkan, tempat yang dapat dilihat dan dimasuki pembaca lewat berbagai cara dibentangkan, dan ilustrasi diusahakan agar dunia lebih mempesona.
- 6) Buku-buku itu biasanya mempunyai dampak emosional yang kuat terhadap pembaca, mengesankan, dan membuatnya tetap memikirkannya.
- 7) Sebagian di antara buku jenis ini memberikan dampak imajinatif yang berbeda kepada pembaca karena sengaja dikreasikan dengan alasan tertentu. Kalaupun itu hanya menghendaki pembaca be
- 8) Berperan serta dalam alur cerita, hal itu pun sudah menuntut daya imajinasi untuk masuk ke dalamnya.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang menulis dongeng pernah dilakukan oleh Galuh Cita Sagami dengan judul *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik tanpa teks pada pembelajaran menulis dongeng lebih efektif dibandingkan yang tidak menggunakan media komik tanpa teks. Keefektifan penggunaan komik tanpa teks dapat dilihat dari uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 3,132 dan df 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,003 < 0,05$).

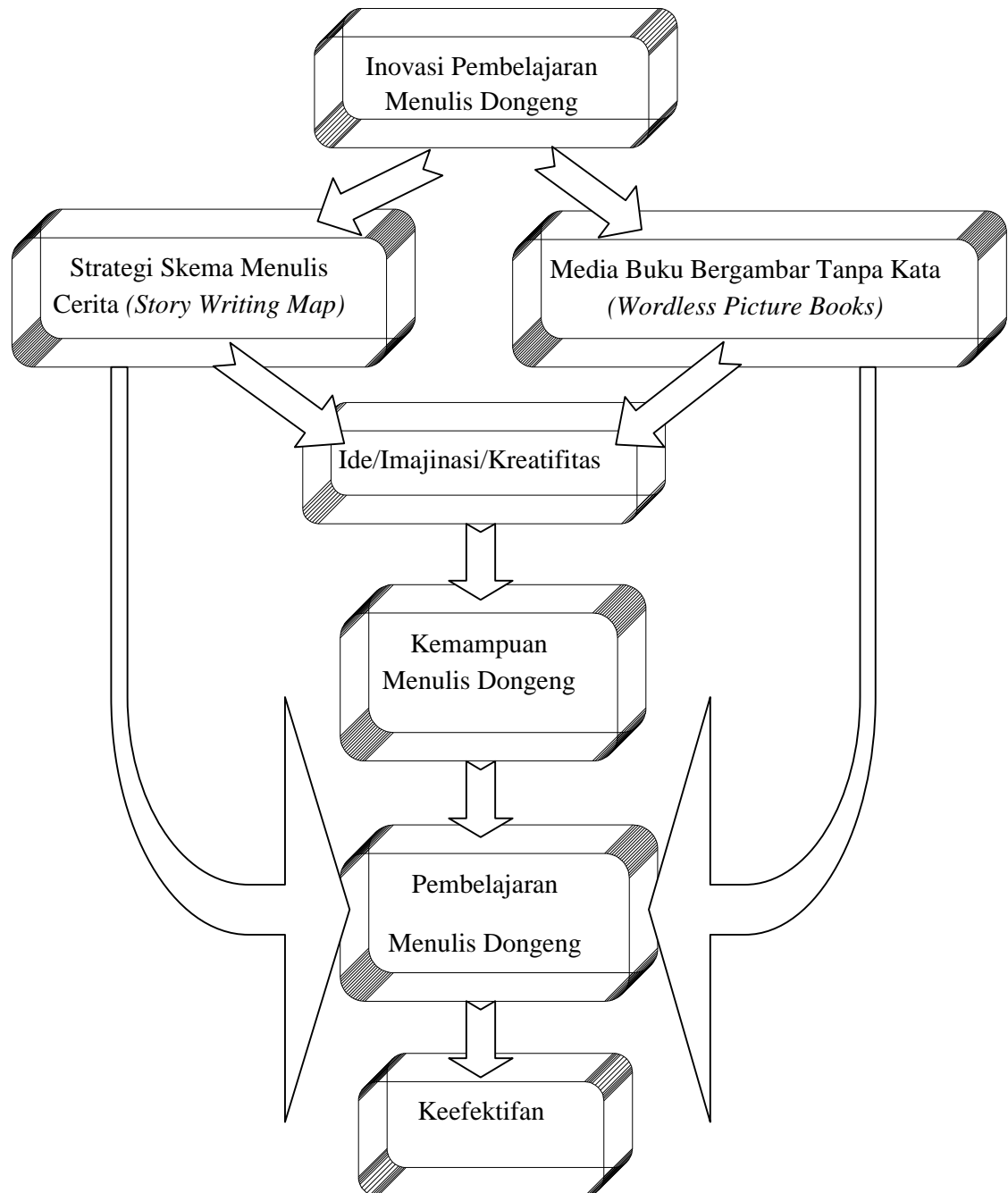
Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah bentuk media gambar tanpa teks, digunakan untuk pembelajaran menulis dongeng. Perbedaan terletak pada tempat penelitian. Komik tanpa teks diujicobakan di SMP Negeri 1 Wates sedangkan strategi Story Writing Map diujicobakan di SMP Negeri 2 Depok Sleman. Komik tanpa teks gambarnya lebih luas pada buku bergambar tanpa tulisan gambarnya lebih sempit. Komik tanpa teks di dalam media hanya terdapat gambar sedangkan buku bergambar tanpa tulisan terdapat strategi skema menulis cerita. Apabila penelitian tersebut menggunakan media komik tanpa teks, penelitian ini dengan penerapan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

F. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa dapat berpendapat dan aktif dalam belajar. Pembelajaran menulis dongeng di SMP Negeri 2 Depok Sleman masih kurang maksimal, karena dalam pembelajaran menulis dongeng strategi dan media yang digunakan guru masih dalam taraf berlatih. Jadi, penyebab dari permasalahan tersebut adalah belum maksimalnya strategi dan media yang efektif dalam proses pembelajaran menulis dongeng.

Oleh karena itu, untuk mengetahui keefektifan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman dalam pembelajaran menulis dongeng maka, dilakukan uji coba dengan membandingkan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi dengan kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng. Sehingga terdapat perubahan keterampilan dalam menulis dongeng.

Berikut adalah gambar kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 1: **Bagan Kerangka Pikir**

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis nol (Ho)

- a. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran menulis dongeng tanpa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book*.
- b. Penerapan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

Hipotesis alternatif

- a. Ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran menulis dongeng tanpa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book*.
- b. Penerapan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran keterampilan menulis dongeng lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010:27) penelitian kuantitatif, sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Proses penelitiannya mengikuti proses berpikir deduktif. Berpikir deduktif, yaitu diawali dengan penentuan konsep yang abstrak berupa teori yang sifatnya masih umum kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan bukti-bukti atau kenyataan untuk pengujian.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2007:113). Apabila digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1: *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

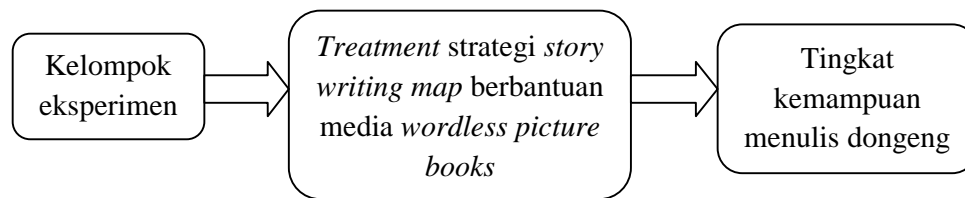
Keterangan: E : Kelompok eksperimen
K : Kelompok kontrol
O1 : *Pretest* kelompok eksperimen
O2 : *Posttest* kelompok eksperimen

O3 : *Pretest* kelompok kontrol
 O4 : *Posttest* kelompok kontrol
 X : Perlakuan dengan strategi *Story Writing Map*
 (Sugiyono, 2007:112)

C. Paradigma Penelitian

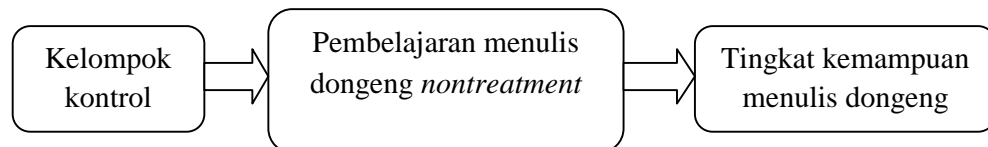
Paradigma penelitian adalah pola berpikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan (Sugiyono, 2009:8).

1. Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 2: **Paradigma Penelitian Kelompok Eksperimen**

2. Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 3: **Paradigma Penelitian Kelompok Kontrol**

Dari gambar paradigma di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenai pra-uji dengan pengukuran menggunakan *pretest*. Kemudian kelompok eksperimen menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless*

Picture Books dan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*. Setelah itu kedua kelompok tersebut dikenai pengukuran dengan menggunakan *posttest*.

D. Variabel Penelitian

Menurut Suryabrata (2012:25) istilah variabel dapat diartikan bermacam-macam. Dalam tulisan ini variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Sering pula dinyatakan variabel itu sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Sulistyono dan Basuki (2010:47) mengemukakan variabel merupakan sebuah karakteristik yang mempunyai dua nilai atau lebih atau sifat yang satu dengan yang lain terpisah. Kadang-kadang nilai variabel berubah selama berlangsungnya penelitian. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian (Arikunto, 2006:118).

Dari penjelasan di atas, terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Variable Bebas

Variabel bebas (*Independent variable*) merupakan faktor yang dapat dimanipulasi oleh peneliti akibatnya terhadap variabel tak bebas diamati sebelum berlangsungnya penelitian. Variabel bebas kadang-kadang juga disebut variabel prediktor (peramal), eksperimental, atau kausal (Sulistyo dan basuki, 2010:48).

Variabel bebas dalam penelitian ini berupa strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

2. Variable Terikat

Variabel terikat atau variabel tak bebas (*dependent variabel*) adalah faktor, perubahan, dan perbedaan statusnya dijelaskan atau dipengaruhi atau diramalkan dalam kelangsungan penelitian empiris. Dalam penelitian menyangkut hubungan sebab akibat (diamati dan diukur setelah beberapa faktor dimanipulasikan oleh peneliti) disebut sebagai variabel tak bebas (Sulistyo dan Basuki, 2010:48). Variabel terikat pada penelitian ini berupa pembelajaran menulis dongeng.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Depok Sleman. SMP Negeri 2 Depok Sleman berlokasi di Jl. Dahlia Perumnas Condongcatur, Depok Sleman.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sekitar bulan Juli-Agustus tahun 2013. Penelitian ini dilakukan lebih dari 3 minggu karena terkendala dengan libur puasa dan libur hari Raya Idul Fitri. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tahap perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*, dan tahap pelaksanaan tes akhir

(*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadwal pelaksanaan penelitian secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2: **Jadwal Penelitian**

Subjek	Hari Tanggal	Kelas	Perlakuan
Kelompok Eksperimen	Selasa, 23 Juli 2013	VII A	Pretest
	Rabu 24 Juli 2013	VII A	Perlakuan 1
	Senin, 29 Juli 2013	VII A	Perlakuan 1
	Rabu, 31 Juli 2013	VII A	Perlakuan 2
	Selasa, 20 Agustus 2013	VII A	Perlakuan 3
	Rabu, 21 Agustus 2013	VII A	Perlakuan 4
	Senin, 26 Agustus 2013	VII A	Posttest
Kelompok Kontrol	Rabu, 24 Juli 2013	VII B	Pretest
	Senin, 29 Juli 2013	VII B	Pembelajaran 1
	Rabu, 31 Juli 2013	VII B	Pembelajaran 1
	Rabu, 21 Agustus 2013	VII B	Pembelajaran 2
	Kamis, 22 Agustus 2013	VII B	Pembelajaran 3
	Rabu, 28 Agustus 2013	VII B	Pembelajaran 4
	Kamis, 29 Agustus 2013	VII B	Posttest

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2009:61). Jadi, Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Jumlah populasi siswa

SMP Negeri 2 Depok Sleman terdiri dari 127 siswa yang terbagi ke dalam empat kelas, dengan rincian: kelas VII A ada 31 siswa, kelas VII B ada 32 siswa, kelas VII C ada 32 siswa, dan kelas VII D ada 32 siswa. Berikut ini rincian populasi kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman.

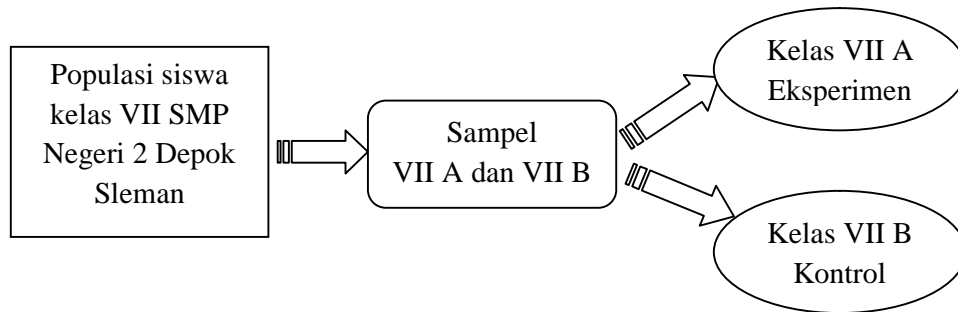
Tabel 3: Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	31
2.	VII B	32
3.	VII C	32
4.	VII D	32
Jumlah		127

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007:118). Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian (Darmadi, 2011:14). Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* (penyampelan secara acak berdasarkan klaster). Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan cara undian atau untung-untungan. Undian dilakukan dengan cara menuliskan nama setiap kelas dalam kertas yang kemudian digulung agar tidak kelihatan nama kelasnya. Gulungan tersebut dicampur jadi satu, kemudian diambil dua kertas. Dua kertas yang terpilih tadi, diundi lagi untuk menentukan kelas eksperimen. Hasil yang didapat dari pengambilan kertas pertama adalah kelas VII A yang berarti kelas VIIA sebagai

kelas eksperimen. Pengambilan kertas kedua adalah kelas VII B yang berarti kelas VII B sebagai kelas kontrol. Berikut ini proses pengambilan sampel.



Gambar 4: **Proses Pengambilan Sampel Penelitian**

Hasil pengundian diperoleh hasil siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*. Sedangkan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang pembelajaran menulis dongengnya tidak diberi perlakuan. Namun, materi yang diberikan kepada kedua kelas baik eksperimen maupun kontrol sama.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Tes awal digunakan untuk mengetahui prestasi siswa yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas

kontrol yang tidak diberi perlakuan. Data diambil pada saat pembelajaran bahasa Indonesia.

H. Pengembangan Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Untuk mengetahui tingkat menulis dongeng kembali siswa dilakukan dengan pemberian tes menulis dongeng menggunakan bacaan yang telah disediakan. Dalam tes ini yang dinilai adalah proses serta hasilnya.

Penilaian proses diperoleh dari pengamatan terhadap keaktifan siswa, minat, dan respon siswa terhadap pembelajaran. Penilaian hasil didapatkan dari dongeng yang mereka tulis. Kriteria tersebut merupakan pengembangan dari instrumen yang dirancang oleh Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro (2011:430) dengan pengubahan sesuai keperluan peneliti.

No	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	<p>Sangat Baik: Isi cerita yang disajikan sesuai dengan sumber cerita, tidak ada peristiwa yang keluar dari sumber cerita.</p> <p>Baik: Isi cerita yang disajikan sesuai dengan sumber cerita, ada sedikit peristiwa yang tidak sesuai dengan sumber cerita.</p> <p>Cukup: Isi cerita disajikan dengan cukup</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>	5

		<p>menarik dan cukup sesuai dengan sumber cerita,</p> <p>Kurang: Isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan sumber cerita, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan sumber.</p> <p>Sangat kurang: Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan sumber cerita, semua peristiwa tidak berdasarkan sumber cerita.</p>	2	
			1	
2.	Ketepatan logika urutan cerita	<p>Sangat baik: Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan sangat jelas dan sangat logis.</p> <p>Baik: Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan dengan jelas dan logis.</p> <p>Cukup: Cerita cukup mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan cukup jelas dan cukup logis.</p> <p>Kurang: Cerita sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan kurang jelas dan kurang logis.</p> <p>Sangat Kurang: Cerita sangat sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan tidak jelas dan tidak logis.</p>	5 4 3 2 1	5
3.	Ketepatan makna seluruh cerita	<p>Sangat baik: Cerita sangat sesuai dengan tema, judul, dan mengandung nilai moral.</p> <p>Baik: Cerita sesuai dengan tema, judul, dan mengandung nilai moral.</p> <p>Cukup: Cerita cukup sesuai dengan tema , judul, dan cukup mengandung nilai moral.</p> <p>Kurang: Cerita kurang sesuai dengan tema,</p>	5 4 3 2	5

		<p>judul, dan tidak mengandung nilai moral.</p> <p>Sangat Kurang: Cerita tidak sesuai dengan tema, judul, dan tidak mengandung nilai moral.</p>	1	
4.	Ketepatan pilihan kata	<p>Sangat baik: Pemilihan kata sangat tepat dan mampu memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Baik: Pemilihan kata tepat dan mampu memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Cukup: Pemilihan kata cukup tepat dan cukup memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Kurang: Pemilihan kata kurang tepat dan kurang dapat memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Sangat kurang: Pemilihan kata tidak tepat dan sama sekali tidak memunculkan emosi pembaca.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
5.	Ketepatan kalimat	<p>Sangat baik: Struktur kalimat sangat baik dan sangat tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling berkaitan.</p> <p>Baik: Struktur dan penyusunan kalimat baik dan tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling berkaitan.</p> <p>Cukup: Struktur dan penyusunan kalimat cukup baik dan cukup tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain cukup berkaitan.</p> <p>Kurang: Struktur dan penyusunan kalimat kurang tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	5

		<p>kurang berkaitan.</p> <p>Sangat kurang: Struktur dan penyusunan kalimat tidak baik dan tidak tepat, antar kalimat tidak saling berkaitan.</p>	1	
6.	Ejaan dan tata tulis	<p>Sangat baik: Tidak ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p> <p>Baik: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca sebanyak 5 kesalahan.</p> <p>Cukup: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca sebanyak 10 kesalahan.</p> <p>Kurang: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca sebanyak 15 kesalahan.</p> <p>Sangat kurang: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca sebanyak 20 kesalahan.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
7.	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	<p>Sangat Baik: Cerita dongeng dikembangkan dengan sangat kreatif dan menarik menggunakan bahasa sendiri, pengembangan cerita mengandung nilai moral.</p> <p>Baik: Cerita dongeng dikembangkan dengan menggunakan bahasa sendiri, pengembangan cerita mengandung nilai moral..</p> <p>Cukup: Cerita dongeng dikembangkan dengan bahasa sendiri, pengembangan cerita cukup mengandung nilai moral .</p> <p>Kurang: Cerita dongeng tidak dikembangkan dengan bahasa sendiri, tidak mengandung nilai moral.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	5

		Sangat Kurang: Cerita dongeng tidak dikembangkan.	1	
Skor Total				35

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Pemerolehan Nilai}}{\text{Nilai Total}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Sebelum suatu instrumen digunakan, sebelumnya dilakukan ujicoba yang berguna untuk mengetahui validitas (kesahihan) alat ukur instrumen tersebut. Uji instrumen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

I. Uji Validitas Penelitian

Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Menurut Groundlund (via Nurgiyantoro, 2011:155), validitas isi dimaknai sebagai *proses penentuan seberapa jauh suatu alat tes menunjukkan kerelevansian dan keterwakilan terhadap ranah tugas yang diukur*. Setelah itu, tes yang hendak digunakan harus ditelaah oleh orang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*). Dalam hal ini, ahli yang dimaksud adalah guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman serta dosen pembimbing.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap praeksperimen ini dilakukan *pretest* berupa tes kemampuan menulis dongeng yang pernah dibaca atau didengar, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen. Tujuan diadakan *pretest* kemampuan menulis dongeng adalah

untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali dongeng dalam bentuk tulisan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Pretest* dilakukan untuk menyamakan kondisi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pretest kedua kelompok selanjutnya dianalisis. Hasil analisis akan digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan menceritakan kembali dongeng dalam bentuk tulisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, kedua kelompok berangkat dari titik tolak yang sama.

2. Tahap Eksperimen

Setelah kedua kelompok diberi *pretest*, selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng untuk mengetahui perubahan nilai kemampuan siswa, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*. Namun, hanya diberikan teks bacaan dongeng. Perlakuan ini dilakukan untuk menguji apakah ada perbedaan kemampuan menulis dongeng pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

3. Tahap Pasca Eksperimen

Setelah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapat perlakuan, langkah selanjutnya adalah memberikan *posttest* terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pemberian *posttest* bertujuan untuk melihat pencapaian perubahan nilai kemampuan menulis dongeng setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kedua kelompok tersebut.

K. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum data diolah lebih lanjut, data penelitian yang didapatkan harus memenuhi persyaratan untuk diuji menggunakan analisis statistik. Teknik analisis data dengan statistik harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengajuan normalitas sebaran data dapat dilihat dari hasil penghitungan menurut *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Interpretasi hasil normalitas dapat melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau nilai *p*. Adapun interpretasinya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5% (Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05)* dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5% (Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05)* dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi varian yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program

SPSS seri 19. Uji homogenitas varian dilakukan dengan cara melakukan uji homogenitas pada distribusi skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil taraf signifikansi dinyatakan homogen jika taraf signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 5% atau 0,05. Adapun interpretasinya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 (*Sig. (2-tailed).* < Alpha), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
- 2) Jika signifikan lebih besar dari 0,05 (*Sig. (2-tailed).* > Alpha), maka kedua varian sama secara signifikan (homogen).

2. Teknis Analisis Data

Teknik yang dipakai adalah teknik statistik. Jika uji persyaratan analisis data sudah terpenuhi dilanjutkan menganalisis data dengan uji-t yang penggunaannya ditujukan untuk mengetahui perbedaan keefektifan strategi menulis antara yang menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*. Seluruh proses penghitungan dibantu dengan program SPSS seri 19. Adapun interpretasi dari uji-t sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book* dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi pembelajaran menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book*.

b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig. (2-tailed)* < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book* dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi pembelajaran menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Book*.

L. Hipotesis Statistik

Berikut rumus hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini.

1. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng kembali siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang diberi perlakuan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng kembali siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang diberi perlakuan menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

2. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

H_a : Penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dalam pembelajaran menulis dongeng lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman, antara siswa yang menggunakan strategi *Story Writing Map* (selanjutnya disebut *SWM*) berbantuan media *Wordless Picture Books* (selanjutnya disebut *WPB*) dengan yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman. Berikut ini hasil penelitian yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Kontrol

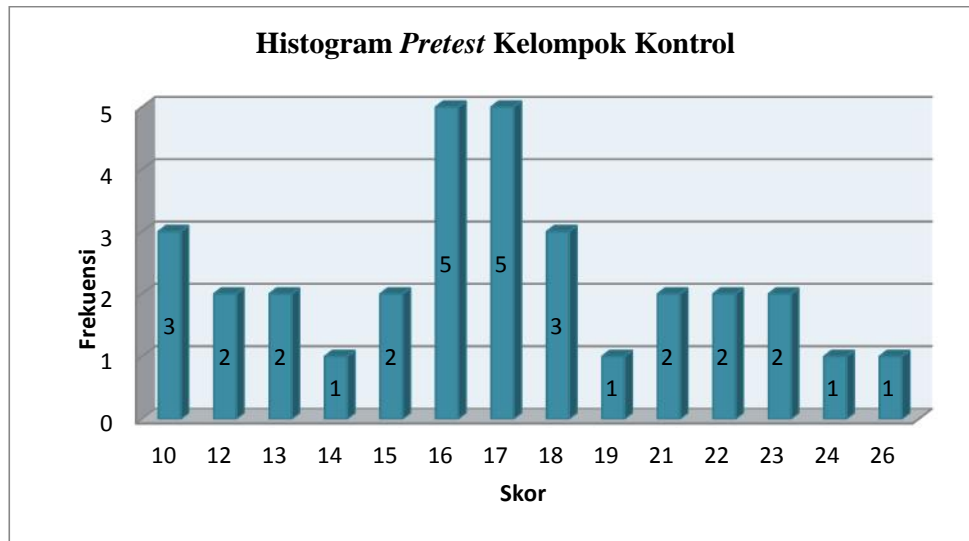
1) Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok atau kelas yang tanpa penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, dilakukan *pretest* berupa tes menulis dongeng untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes kemampuan awal (*Pretest*) kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2013. Penghitungan hasil skor *pretest* menggunakan

bantuan program SPSS 19. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 103. Berikut ini tabel distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok kontrol.

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

No	Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	26	1	3,1	32	100
2	24	1	3,1	31	96,87
3	23	2	6,3	30	93,75
4	22	2	6,3	28	87,5
5	21	2	6,3	26	81,25
6	19	1	3,1	24	75
7	18	3	9,4	23	71,87
8	17	5	15,6	20	62,5
9	16	5	15,6	15	46,87
10	15	2	6,3	10	31,25
11	14	1	3,1	8	25
12	13	2	6,3	7	21,87
13	12	2	6,3	5	15,62
14	10	3	9,4	3	9,37
Total		32	100		



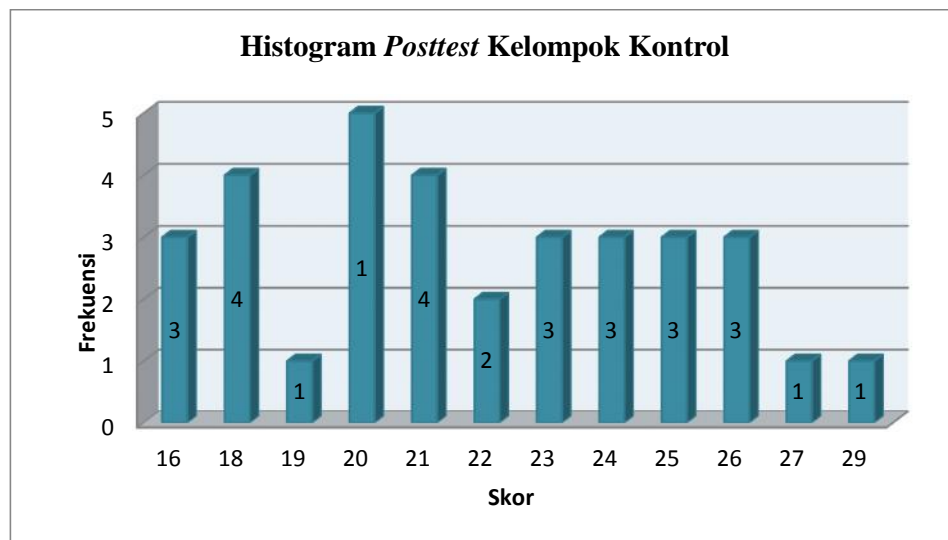
Grafik 1: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol**

2) Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

Pemberian *posttest* keterampilan menulis pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian hasil keterampilan menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. *Posttest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 Agustus 2013. Penghitungan hasil skor *posttest* menggunakan bantuan program SPSS 19. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 104. Berikut ini tabel distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok kontrol.

Tabel 5: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

No	Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumlatif (%)
1	29	1	3,1	32	100
2	27	1	3,1	31	96,87
3	26	3	9,4	30	93,75
4	25	3	9,4	27	84,37
5	24	3	9,4	24	75
6	23	3	9,4	21	65,62
7	22	2	6,3	18	56,25
8	21	4	12,5	16	50
9	20	4	12,5	12	37,5
10	19	1	3,1	8	25
11	18	4	12,5	7	21,87
12	16	3	9,4	3	9,37
Total		32	100		



Grafik 2: Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

3) Perbandingan Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis dongeng sebelum diberi pembelajaran. Sementara itu, *posttest*

dilakukan untuk melihat kondisi akhir siswa kelas kontrol dalam keterampilan menulis dongeng tanpa menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Untuk mengukur ada tidaknya perbedaan kemampuan menulis dongeng, perlu adanya perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Berikut ini adalah tabel rangkuman perbandingan data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng.

Tabel 6: Perbandingan Data Skor *Pretest* dan *posttest* Kelompok Kontrol

Jenis tes	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode	SD
<i>Pretest</i>	32	26	10	17,00	17,00	17	4,181
<i>Posttest</i>	32	29	16	21,78	21,50	21	3,424

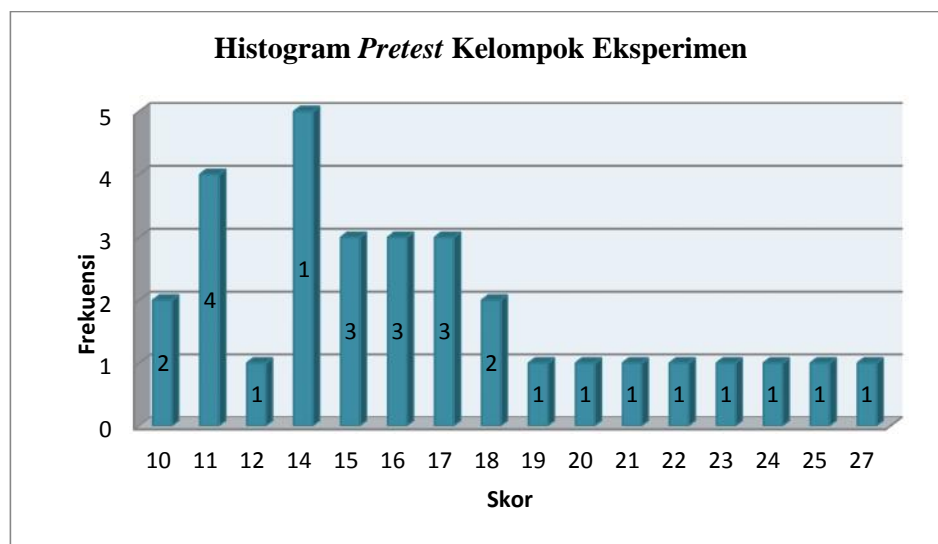
b. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen

1) Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelas yang menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis dongeng. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Juli 2013. Penghitungan hasil skor *pretest* menggunakan bantuan program SPSS 19. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 105. Berikut ini tabel distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok eksperimen.

Tabel 7: **Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

No	Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumlatif (%)
1	27	1	3,1	31	100
2	25	1	3,1	30	96,77
3	24	1	3,1	29	93,54
4	23	1	3,1	28	90,32
5	22	1	3,1	27	87,09
6	21	1	3,1	26	83,7
7	20	1	3,1	25	80,64
8	19	1	3,1	24	77,41
9	18	2	6,3	23	74,19
10	17	3	9,4	21	67,74
11	16	3	9,4	18	58,06
12	15	3	9,4	15	48,38
14	14	5	15,6	12	38,70
15	12	1	3,1	7	22,58
16	11	4	12,5	6	19,35
17	10	2	6,3	2	6,45
Total		31	100		



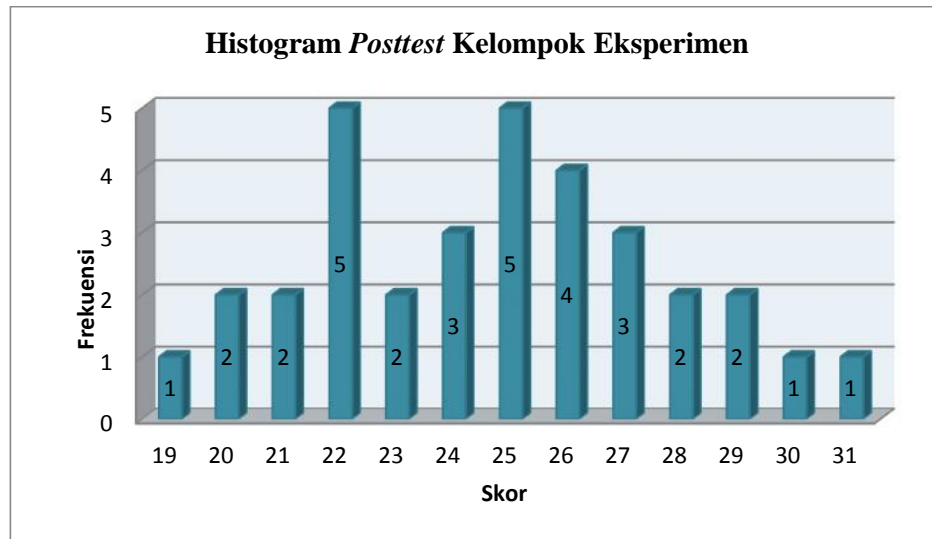
Grafik 3: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

2) Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen

Pemberian *posttest* keterampilan menulis pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat kondisi akhir siswa kelas eksperimen dalam keterampilan menulis dongeng menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB Pretes*. *Posttest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2013. Penghitungan hasil skor *posttest* menggunakan bantuan program SPSS 19. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 106. Berikut ini tabel distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok eksperimen.

Tabel 8: **Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

No	Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumlatif (%)
1	31	1	3,1	31	100
2	30	1	3,1	30	96,77
3	29	2	6,3	29	93,54
4	28	2	6,3	27	87,09
5	27	3	9,4	25	80,64
6	26	4	12,5	22	70,96
7	25	5	15,6	28	58,06
8	24	3	9,4	23	41,93
9	23	2	6,3	10	32,25
10	22	3	9,4	8	25,80
11	21	2	6,3	5	16,12
12	20	2	6,3	3	9,67
13	19	1	3,1	1	3,22
Total14		31	100		



Grafik 4: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen**

3) Perbandingan Data Skor *Pretest* dan *Posttest* kelompok Eksperimen

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis dongeng sebelum diberi perlakuan. Sementara itu, *posttest* dilakukan untuk melihat kondisi akhir siswa kelas eksperimen dalam keterampilan menulis dongeng dengan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Untuk mengukur ada tidaknya perbedaan kemampuan menulis dongeng, perlu adanya perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Hasil penghitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS 19. Berikut ini adalah tabel rangkuman perbandingan data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng.

Tabel 9: Perbandingan Data Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Jenis tes	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Mode	SD
<i>Pretest</i>	31	27	10	16,35	16,00	14	4,543
<i>Posttest</i>	31	31	19	24,84	25,00	25	3,067

c. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Dalam penelitian ini disajikan perbandingan data skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel berikut dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan antara skor tertinggi, skor terendah, *mean*, *median*, *mode*, dan standar deviasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga terlihat perbedaan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dan kelas kontrol yang perlakuannya tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*.

Tabel 10: Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Md	Mo	Standar Deviasi
<i>Pretest</i> Kontrol	32	26	10	17,00	17,00	17	4,181
<i>Pretest</i> Eksperimen	31	27	10	16,35	16,00	14	4,543
<i>Posttest</i> Kontrol	32	29	16	21,78	21,50	21	3,424
<i>Posttest</i> Eksperimen	31	31	19	24,84	25,00	25	3,067

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian

dilakukan pada data *pretest-posttest* kelompok kontrol dan data *pretest-posttest* kelompok eksperimen. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang telah diperoleh dan uji homogenitas varian dilakukan untuk menguji mengenai ada tidaknya perbedaan rata-rata hitung yang signifikan. Jadi, sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 19. Berikut ini hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas sebaran data diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji normalitas sebaran data dapat dilihat dari hasil penghitungan menurut *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro-Wilk* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Syarat data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai *Asymp.sig. (2-tailed)* atau $p > 0,05$ (5%). Penghitungan hasil uji normalitas sebaran data dapat dilihat lebih jelas pada Lampiran II halaman 107. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji normalitas sebaran data.

Tabel 11: Hasil Uji Normalitas Sebaran Data dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Saphiro-Wilk*

Data	Hasil Uji Normalitas (Sig)		Keterangan
	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Saphiro-Wilk</i>	
<i>Pretest</i> kelompok kontrol	0,200	0,373	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> > 0,05 Normal
<i>Posttest</i> kelompok kontrol	0,200	0,509	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> > 0,05 Normal
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen	0,200	0,108	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> > 0,05 Normal
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen	0,200	0,838	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> > 0,05 Normal

b. Uji Homogenitas Varian

Setelah uji normalitas sebaran data dilakukan, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varian. Syarat agar uji homogenitas varian dinyatakan homogen adalah apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 atau 5%. Penghitungan uji homogenitas varian dibantu program SPSS 19. Penghitungan hasil uji normalitas sebaran data dapat dilihat lebih jelas pada Lampiran II halaman 111. Berikut ini hasil uji homogenitas varian.

Tabel 12: Hasil Uji Homogenitas Varian

Data	Db	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kontrol dan eksperimen	61	0,571	Sig. 0,571 > 0,05 Homogen
<i>Posttest</i> kontrol dan eksperimen	61	0,388	Sig. 0,388 > 0,05 Homogen

Berdasarkan tabel rangkuman hasil penghitungan di SPSS versi 19 di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan homogen.

3. Hasil Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman, antara kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dengan kelas eksperimen yang menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng. Syarat data bersifat signifikan adalah apabila nilai *p* lebih kecil dari taraf signifikansi 5%. Seluruh penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19.

a. Uji-t Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskripsi skor *pretest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang meliputi *mean*, *median*, *mode*, dan standar deviasi. Berikut ini akan disajikan rangkuman hasil analisis deskriptif pada skor *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 13: **Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Data	N	Mean	Median	Mode	SD
Skor <i>pretest</i> kelompok eksperimen	31	16,35	16,00	14	4,543
Skor <i>pretest</i> kelompok kontrol	32	17,00	17,00	17	4,181

Data skor *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji-t *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 14: **Rangkuman Hasil Uji-t *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Data	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	61	0,560	$p > 0,05$ sehingga tidak signifikan

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa diperoleh nilai p sebesar 0,560 sehingga dinyatakan tidak signifikan atau tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 112.

b. Uji-t *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskripsi skor *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang meliputi *mean*, *median*, *mode*, dan standar deviasi. Berikut ini akan disajikan

rangkuman hasil analisis deskriptif pada skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 15: Skor Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	Mean	Median	Mode	SD
Skor <i>posttest</i> kelompok Kontrol	32	21,78	21,05	21	3,424
Skor <i>posttest</i> kelompok Eksperimen	31	24,84	25,00	25	3,067

Data skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng akhir pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji-t *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 16: Rangkuman Hasil Uji-t Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Db	P	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	61	0,000	$p < 0,05$ sehingga signifikan

Hasil Penghitungan menunjukkan bahwa diperoleh nilai p sebesar 0,000 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 dinyatakan signifikan atau terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 113.

c. Uji-t Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskripsi skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang

meliputi *mean*, *median*, *mode*, dan standar deviasi. Berikut ini akan disajikan rangkuman hasil analisis deskriptif pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 17: **Rangkuman Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

Data	N	Mean	Median	Mode	SD
Skor <i>pretest</i> kelompok kontrol	31	17,00	17,00	17	0,739
Skor <i>posttest</i> kelompok kontrol	31	21,78	21,50	21	0,605

Data skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 18: **Rangkuman Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

Data	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kontrol	31	0,000	$p < 0,05$ sehingga signifikan

Hasil Penghitungan menunjukkan bahwa diperoleh nilai p sebesar 0,000 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 dinyatakan signifikan atau terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 114.

d. Uji-t Skor *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskripsi skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang meliputi *mean*, *median*, *mode*, dan standar deviasi. Berikut ini akan disajikan rangkuman hasil analisis deskriptif pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 19: Rangkuman Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Data	N	Mean	Median	Mode	SD
Skor <i>pretest</i> kelompok eksperimen	31	16,35	16,35	16	4,453
Skor <i>posttest</i> kelompok eksperimen	31	24,84	24,84	25	3,067

Data skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis dongeng pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 20: Rangkuman Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Data	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen	30	0,000	$p < 0,05$ sehingga signifikan

Hasil Penghitungan menunjukkan bahwa diperoleh nilai p sebesar 0,00 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 dinyatakan signifikan atau terdapat

perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 115.

e. Uji-t Data Selisih Skor *Pretest* ke *Posttest* serta Selisih Rata-rata Hitung Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji-t data selisih *pretest* dan *posttest* serta selisih rata-rata hitung keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen bertujuan untuk mengetahui keefektifan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 19. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 21: Rangkuman Hasil Uji-t Selisih *Pretest* ke *Posttest* serta Rata-rata Hitung Keterampilan Menulis Dongeng Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Sumber	Selisih Mean	Db	P	Keterangan
Kelompok Kontrol	4,75	61	0,000	P < 0,05 signifikan
Kelompok Eksperimen	8,48			

Hasil Penghitungan menunjukkan bahwa diperoleh nilai p sebesar 0,000 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dinyatakan signifikan atau terdapat perbedaan kemampuan menulis dongeng. Rata-rata hitung kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi *SWM* berbantuan media *WPB* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng siswa. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 116.

4. Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan adalah hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Dari hasil uji-t data postes keterampilan menulis dongeng antara siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh t_{hitung} sebesar 3,729 dengan df 61 dan nilai p sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,05 ($p=0,000<0,05$). Uji hasil hipotesis pertama dapat disimpulkan sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang diberi perlakuan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dengan yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, **ditolak**.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang diberi perlakuan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dengan yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, **diterima**.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Uji hipotesis yang kedua menggunakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Dari hasil uji-t data pretes dan postes keterampilan menulis dongeng antara siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh t_{hitung} sebesar 27,311 dengan db 30 dan nilai p sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,05 ($p=0,000<0,05$). Uji hasil hipotesis kedua dapat disimpulkan sebagai berikut.

Ho: Penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, **ditolak**.

Ha: Penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis dongeng yang tidak menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, **diterima**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Depok Sleman. SMP Negeri 2 Depok Sleman berlokasi di Jl. Dahlia Perumnas Condongcatur, Depok Sleman. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII yang berjumlah 127 sampel penelitian yaitu kelas VIIA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian akan dibahas dalam uraian berikut

1. Perbedaan Keterampilan Menulis Dongeng antara Kelompok yang Menggunakan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books* dan Kelompok yang Tanpa Menggunakan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books*

Kondisi awal keterampilan menulis dongeng pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini dapat diketahui dengan melakukan *pretest* menulis dongeng. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah melakukan

pretest, peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen yang berupa pedoman penilaian tes menulis dongeng. Skor *pretest* diperoleh dari skor tes menulis dongeng.

Pretest kelompok kontrol dilaksanakan hari Rabu tanggal 24 Juli. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kelompok kontrol lebih tinggi dan kelompok eksperimen lebih rendah. Kemudian hasil *pretest* tersebut dihitung dengan uji-t. Dari hasil pengumpulan data tersebut diperoleh skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skor tertinggi yang dicapai kelompok kontrol adalah 26 dan skor terendah 10 dengan skor rata-rata (*mean*) sebesar 17,00, *mode* sebesar 17, dan skor tengah (*median*) sebesar 17,00. Skor tertinggi yang dicapai kelompok eksperimen adalah 27 dan skor terendah 10 dengan skor rata-rata (*mean*) sebesar 16,35, *mode* sebesar 14, dan skor tengah (*median*) sebesar 16,00.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 0,587 dengan db 61 serta nilai p sebesar 0,650. Hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis dongeng awal (*pretest*) masing-masing siswa kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok berawal dari titik tolak yang sama. Saat *pretest* kedua kelompok masih bingung untuk menuangkan kembali dongeng yang telah dibaca menggunakan bahasa sendiri. Siswa menulis kembali dongeng yang hanya diingat dari bacaan yang telah mereka baca. Di bawah ini contoh hasil *pretest* karya siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

No.	
Date:	
<input type="checkbox"/>	Nama = Putra Wiprasetya Sutikno (Putra)
<input type="checkbox"/>	Kelas = VII B
<input type="checkbox"/>	No Absen: 24
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Siasat Ular Tua
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Pahulu kala ada seekor ular tua di sebuah ^{harusnya pakai titik agar tidak tancu itu kecil / (1) besar} lautan ^{kecil} .
<input type="checkbox"/>	Suatu hari ^{biaya jadi 2 kalimat} dia merasa lapar dan lelah karena dia tidak bisa menangkap mangsanya lagi. Suatu hari ular tersebut
<input type="checkbox"/>	mengembara mencari mangsa dan ia sampai di sebuah telaga
<input type="checkbox"/>	yang penuh kodok yang lezat dan nikmat. "Aku harus
<input type="checkbox"/>	menyantap para kodok-kodok" kata Sang ular.
<input type="checkbox"/>	↳ titik dulu baru tanda petik
<input type="checkbox"/>	Ular itu mengejar kodok, Sang ular pun tidak mendapat-
<input type="checkbox"/>	kannya karena ia lelah. Ular pun langsung tergeletak diam.
<input type="checkbox"/>	Para kodok penasaran, "Apa dia sudah mati?" kata Pangeran
<input type="checkbox"/>	Kodok dan Pangeran pun langsung mendekati ular itu walaupun
<input type="checkbox"/>	agak takut. Pangeran kodok langsung mendorong ular itu.
<input type="checkbox"/>	"Aku tidak akan menyakitimu, Aku pernah memakan Putra Sang
<input type="checkbox"/>	pertapa. Sang pertapa marah kepadaku dan ia langsung
<input type="checkbox"/>	mengutukku. Aku harus menggondong para kodok" kata Ular.
<input type="checkbox"/>	Beberapa hari Sang ular membawa keluar masuk para kodok.
<input type="checkbox"/>	Ia tiba-tiba berhenti. "Kenapa kamu berhenti?" tanya Pangeran kodok ^{kalimat} .
<input type="checkbox"/>	"Aku merasa lapar dan lelah, bolehkah aku menyantap para ekor
3	3 kodok?" tanya ular. "Boleh" kata Pangeran Kodok. Sang ular
3	1 langsung menyantap satu persatu para kodok. Dan hanya tinggalah
3	3 + Raja, Ratu, dan Pangeran kodok. "Aku merasa lapar, aku akan
2	1 menyantap kalian bertiga" kata Sang ular.
35	51

To be a winner, all you need is to give all you have

BOSS

ANGRY BIRDS™

23/07 2013, Selasa

Nama : Siwi Anisa No. Absen : 31

Kelas : 7 A

(63)

Siasat Ular Tua

Zaman dahulu kala, hidup seekor ular tua yang lemah karena kelaparan.

Mengapa dia kelaparan? Karena dia sudah tua sehingga sudah tidak gesit lagi saat menangkap mangsanya. Setiap si ular tua ingin menangkap mangsanya, pasti mangsanya, yaitu hewan-hewan lain sudah pergi dluhan.

Akhirnya, sang ular tua pun pergi berkelana, setelah berjalan beberapa jam, sang ular pun menemukan sebuah telaga. Telaga itu berisi banyak sekali kodok. Ular pun merasa senang. Karena tidak sabar, ular tua itu langsung mencoba menerkam para kodok yang ada di situ. Namun sayang, tidak ada satu ekor kodok pun yang tertangkap. Lalu sang ular memikirkan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Akhirnya ular itu menemukan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Sang ular pun langsung menutup matanya dan berpura-pura mati agar para kodok mau mendekatinya.

Kali ini sang ular berhasil mengelabui mangsanya. Seekor kodok yang besar, mulai mendekatinya. Ternyata kodok itu adalah putra dari Raja Kodok. Si ular masih terus berpura-pura mati. Sampai di mana saat itu kodok itu menungganginya, ular langsung terbangun. Sang Pangeran pun terkejut lalu ia perlahan menjauh dari sang ular. Sang Patu pun sangat panik melihat anaknya berada di dekat sang ular.

Ular pun langsung berkata, "Teranglah aku tidak akan memakanmu". Pangeran pun menjawab, "Mengapa?" Ular pun berkata, "Karena aku dikutuk oleh seorang petapa karena aku pernah menggigit anaknya. Makanya aku dikutuk harus menggondong para kodok." Sang Pangeran pun langsung percaya dengan perkataan sang ular.

Sejak saat itu, sang ular selalu menjadi tunggangan para kodok. Kemana pun mereka pergi ular selalu menggondongnya. Sampai tiba hari dimana ular merasa kelelahan. Sang ular mengajukan permintaan kepada Raja Kodok agar memperbolehkan dia memakan beberapa ekor kodok.

Namun sang ular langsung memakan Keluarga Kodok.

ANGRY BIRDS™ © 2009-2012 ROVIO ENTERTAINMENT LTD.

KIKY

22/35 x 100 = 63

Berdasarkan hasil karya siswa di atas, berikut ini dibahas masing-masing aspek dalam penilaian menulis dongeng pada siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen saat *pretest*.

1. Kesesuaian isi cerita dengan sumber cerita

Saat menuliskan dongeng kembali, inti cerita harus sesuai dengan sumber cerita. Isi cerita pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen cukup sesuai dengan sumber bacaan dongeng yang berjudul “Siasat Ular Tua” dikutip dari buku kumpulan *Dongeng Si Kancil* karya MB. Rahimsyah.

2. Ketepatan logika urutan cerita

Dalam sebuah cerita, baik dongeng, cerpen, dan novel alur cerita harus jelas dan logis agar pembaca dapat memahami isi cerita yang ingin disampaikan penulis. Pada kelompok kontrol dan eksperimen, penulis menciptakan klimaks di dalam dongeng yaitu semua keluarga kerajaan akhirnya dimakan oleh Ular tua. Namun, penulis tidak menjelaskan kejadian sebelum klimaks terjadi yaitu mengenai bagaimana kejadian sang Ular bisa memangsa semua keluarga kerajaan. Antiklimaks mengenai bagaimana keadaan si Ular setelah memakan semua rakyat dan anggota kerajaan. Siswa menyelesaikan cerita dengan memberikan amanat yaitu “Jangan mudah percaya pada seseorang yang jelas-jelas perangnya buas dan kejam”. Hal ini ditunjukkan kelas eksperimen dalam kalimat “Kali ini sang ular berhasil mengelabui mangsanya. Seekor kodok yang besar mulai mendekatinya. Ternyata kodok itu adalah putra dari Raja Kodok. Si Ular masih berpura-pura mati. ” dan ditunjukkan oleh kelas kontrol dalam kalimat “Beberapa hari sang Ular membawa keluar masuk para kodok. Ia tiba-tiba berhenti. “Kenapa

kamu berhenti?” tanya Pangeran Kodok. Aku merasa lapar dan lelah, bolehkah aku menyantap para ekor kodok?” tanya Ular.”

3. Ketepatan makna seluruh cerita

Pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen cerita yang disajikan sesuai dengan tema yaitu “Kebaikan dibalas dengan kejahatan”. Dalam dongeng tersebut diceritakan mengenai Ular yang memangsa semua keluarga kerajaan. Cerita yang disajikan sesuai dengan judul dongeng yaitu “Siasat Ular Tua”. Cerita yang disajikan tersebut mengandung amanat yaitu “Jangan mudah percaya pada orang yang jelas-jelas perangnya buas dan kejam”.

4. Ketepatan pilihan kata

Pilihan kata yang kurang tepat di kelompok kontrol adalah penggunaan “dan” terlihat pada kalimat “Dan pangeran pun langsung mendekati Ular itu”. Kalimat tersebut kurang efektif, seharusnya ditulis “Pangeran pun langsung mendekati Ular itu”. Kata “dan” tidak dapat digunakan pada awal kalimat sebab kata “dan” merupakan kata konjungsi. Sementara itu, Pilihan kata yang salah di kelompok eksperimen adalah penggunaan kata “tiba”, “di mana” terlihat pada kalimat “Sampai tiba hari di mana Ular merasa kelelahan”. Pilihan kata yang tepat adalah “Sampai suatu hari Ular merasa kelelahan. Kata “tiba” menunjukkan kedatangan, sedangkan kata “di mana” membutuhkan keterangan tempat. Kalimat “Zaman dahulu kala hiduplah seekor Ular tua yang lemah karena kelaparan”. Sebaiknya kata “zaman” dihilangkan karena kata “dahulu kala” sudah cukup untuk mewakili waktu.

5. Ketepatan kalimat

Ketepatan kalimat pada kelompok kontrol masih kurang tepat. Terlihat pada kalimat “Suatu hari ia merasa lapar dan lelah karena ia tidak bisa menangkap mangsanya lagi”. Kalimat yang tepat seharusnya “Suatu hari ia merasa lapar dan lelah, karena sudah dua hari tidak mendapatkan mangsa”. Terlihat juga pada kalimat “Suatu hari ular tersebut mengembara mencari mangsa dan ia sampai di sebuah telaga yang penuh dengan kodok yang lezat dan nikmat” merupakan susunan yang kurang tepat. Pada contoh tersebut terdiri dari tiga kalimat yang digabung oleh siswa menjadi satu kalimat yang panjang sehingga tidak membentuk satu kesatuan makna yang baik. Seharusnya kalimat tersebut ditulis “Sang Ular pun pergi mengembara ke dalam hutan untuk mencari mangsa. Tibalah ia di sebuah telaga yang dipenuhi kodok. Kodok-kodok itu nampak lezat membuat ular semakin lapar.”

Sementara itu, kesalahan pada kelompok eksperimen terlihat pada kalimat “Sampai di mana saat-saat Ular itu menunganginya, Ular langsung terbangun”. Kalimat yang tepat seharusnya “Sang Ular menunggu sampai kodok itu naik ke punggungnya. Barulah ia akan membuka matanya”. Kalimat “Lalu sang Ular memikirkan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Akhirnya Ular itu menemukan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Sang Ular pun langsung menutup matanya dan berpura-pura mati agar para kodok mau mendekatnya”. Kalimat yang tepat seharusnya “Lalu sang Ular memikirkan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Ular pun menemukan cara yaitu dengan berpura-pura

mati. Ia segera menutup mata dan tergeletak diam agar para kodok penasaran kemudian mereka akan mendekatinya”.

6. Ejaan dan tata tulis

Dalam menulis dongeng, penulisan huruf, kata, dan tanda baca harus diperhatikan. Karya siswa Siwi Anisa kelas VII A nomor absen 31 kelompok eksperimen kesalahan peletakan tanda titik dan tanda petik terlihat pada kalimat Ular pun langsung berkata,”Tenanglah aku tidak akan memakanmu”. Pangeran pun menjawab, “Mengapa?” Ular pun berkata,”Karena aku dikutuk oleh seorang pertapa karena aku pernah menggigit anaknya. Seharusnya tanda titik dulu baru tanda petik. Kesalahan pemisahan kata depan “di, ke” terlihat pada kalimat kemana pun mereka pergi Ular selalu menggendongnya. Sampai tiba hari dimana Ular merasa kelelahan. Kata “di” dan “ke” bila menunjuk kata tempat maka penulisanya dipisah. Kata kemana seharusnya ke mana Kesalahan kelengkapan kata terlihat pada kalimat “karena aku dikutung oleh pertapa.” kata dikutung seharusnya dikutuk. Kesalahan penggunaan kata ganti tokoh terlihat pada kalimat “Zaman dahulu kala, hidup seekor Ular tua yang lemah karena kelaparan. Mengapa dia kelaparan? Karena dia sudah tua sehingga sudah tidak gesit lagi saat menangkap mangsanya.” Tokoh Ular seharusnya menggunakan kata ganti Ia. Kata ganti dia untuk orang ketiga.

Karya siswa Putra Wiprasetia Sutikno kelas VII B nomor absen 24 kelompok kontrol kesalahan peletakan tanda titik dan tanda petik terlihat pada kalimat “Aku harus menyantap para kodok-kodok”. Kata sang Ular.” Seharusnya tanda titik dulu baru tanda petik. Kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pda

kalimat “Pangeran Kodok langsung mendorong ular itu.” kata ular seharusnya ditulis Ular menggunakan huruf besar karena nama tokoh. Kalimat “Dan hanya tinggallah Raja, Ratu, dan Pangeran Kodok.” kata dan tidak boleh di awal kalimat karena kata dan merupakan kata konjungsi.

7. Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng

Pada aspek ini, penulis diharapkan dapat mengembangkan cerita dengan bahasa sendiri sekreatif mungkin. Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng kelompok kontrol belum dikembangkan dan cerita masih terlalu singkat. Hal tersebut terlihat pada paragraf tiga karya Putra Wiprasetia Sutikno kelas VII B nomer absen 24.

“Beberapa hari sang ular membawa keluar masuk para kodok. Ia tiba-tiba berhenti. “Kenapa kamu berhenti” tanya Pangeran Kodok “Aku merasa lapar dan lelah, bolehkah aku menyantap para ekor kodok” tanya Ular. “boleh” kata pangeran kodok. dan hanya tinggallah Raja, Ratu, dan Pengeran Kodok. “Aku merasa lapar, aku akan menyantap kalian bertiga”. Kata Sang Ular”

Cerita di atas sebenarnya masih bisa dikembangkan lagi dengan lebih menarik. Pada kelompok eksperimen cerita cukup dikembangkan dengan bahasa sendiri. Terlihat pada kalimat berikut. Penggunaan bahasa sendiri sudah terlihat dalam menulis dongeng.

“Mengapa dia kelaparan? karena dia sudah tua sehingga sudah tidak gesit lagi saat menangkap mangsanya. Setiap si ular tua ingin menangkap mangsanya. Pasti mangsanya, yaitu hewan-hewan lain sudah pergi duluan.”

Selanjutnya, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberi materi dongeng. Siswa pada kelompok eksperimen mendapat pembelajaran menulis dongeng menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, sedangkan

kelompok kontrol tanpa menggunakan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*.

Pada kelompok eksperimen, siswa mendapat perlakuan berupa pembelajaran menulis dongeng menggunakan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Setelah melalui empat kali perlakuan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam menulis dongeng. Hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengalami perubahan. Berikut contoh hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

No. _____

Date: _____

☐ Nama > Putra wipro setia
☐ kelas = VIII
☐ No absen = 29
☐ Asal Mula Panau Toba
☐ ada 2
☐ Zaman dahulu ada seorang petani yang bernama Toba → kalimat
☐ ia hidup menyendiri di lembah yang landai dan subur. Ia mengerjakan
☐ sawah dan ladang untuk keperluan hidupnya.
☐ Suatu sore setelah pulang dari ladang, lelaki itu pergi
☐ ke sungai untuk mencari ikan. Setelah lama kemudian, ia → kalimat
☐ tak (satu pun) ikan yang didapat. Ia jengkel dan berhenti mencari tidak tepat
☐ ikan. Ketika dia hendak menarik pancingnya tiba-tiba
☐ pancing itu disambar ikan yang amat besar → digabung
☐ Hati yang tadi jengkel berubah menjadi gembira
☐ Pertama kali ia dapat ikan yang besar. Ia menaruh ikan itu
☐ ke tempat yang aman. Lelaki itu mandi di sungai. Lelaki itu pulang
☐ ke rumah dan ia ingin memanggang ikan hasil tangkapan.
☐ Ketika ia ingin memanggang kayu bakar di dapur → kalimat
☐ ternyata sudah habis. Ia segera turun dan mengambil kayu tidak tepat
☐ di kolong rumah. potongan
☐ Lelaki itu membawa potongan kayu bakar ke dapur.
☐ Ketika ia akan memanggang ikan, ternyata ikan yang ada
☐ di dapur sudah tidak ada lagi. Pan berubah menjadi kain uang
☐ emas. Lelaki itu langsung pergi ke atos dan langsung ke kamar.
☐ Ketika ia membuka pintu ia melihat perempuan yang
☐ berambut panjang terurai. Lelaki itu terpesona melihat perempuan
☐ tersebut dan ia ingin melamar untuk menjadi istri.
☐ Suatu hari lelaki itu melamar perempuan.
☐ "Aku senang mendengar (g) ang tapi... Abang bersedia tidak lagi
☐ mengungkit-ngungkit asal-usulku lagi.
☐ mengungkit-ungkit

Where there is a will, there is a way



No. _____
Date: _____

<input type="checkbox"/>	"Aku Toba.. Berjanji tidak <u>mengungkitt ngungkitt</u> asal-usulmu
<input type="checkbox"/>	lagi"
<input type="checkbox"/>	lelahi itu menikahi perempuan itu. Tidak lama kemudian, <u>kalimat</u>
<input type="checkbox"/>	sang istri menunjukkan tanda-tanda adanya kehamilan. <u>kurang tepat</u>
<input type="checkbox"/>	Sayangnya sang ibu kepada anak. Anak itu bertabiat
<input type="checkbox"/>	kurang baik dan pemalas.
<input type="checkbox"/>	Suatu hari anak itu disuruh mengantarkan
<input type="checkbox"/>	nasi keladang untuk ayahnya. Anak itu pertamanya
<input type="checkbox"/>	menolak. Lama kelamaan Anak itu mengantar nasinya
<input type="checkbox"/>	ke ladang walaupun dengan dongkol. Hari berikutnya samta.
<input type="checkbox"/>	Pada hari ketiga anak itu mengantarkan nasi
<input type="checkbox"/>	ke ladang. Pada perjalanan di bawah pohon yang rindang
<input type="checkbox"/>	Anak itu memakan nasi itu di bawah pohon yang rindang.
<input type="checkbox"/>	Hari berikutnya ibunya tidak lagi menyuruh anak
<input type="checkbox"/>	itu. Hari ketiga selanjutnya anak itu disuruh mengantarkan
<input type="checkbox"/>	nasi lagi. Anak itu memakan nasi itu dan diberikan
<input type="checkbox"/>	kepada ayahnya yang nasinya sudah bercampur dengan
<input type="checkbox"/>	lauk dan kuah.
<input type="checkbox"/>	"Bamu makan nasi ini ya?" tanya ayahnya.
<input type="checkbox"/>	"Anak tak bisa diajar. Pasar anak ikan."
<input type="checkbox"/>	Anak itu menangis dan pulang <u>kerumah</u> kalau anak itu
<input type="checkbox"/>	anak ikan. kata anak itu ke ibunya
<input type="checkbox"/>	"Kamu pergilah ke bukit dan naiklah pohon yang tinggi"
<input type="checkbox"/>	Anak itu langsung ke atas bukit.
<input type="checkbox"/>	Karena <u>ayahnya</u> tidak menepati janji
<input type="checkbox"/>	tenggelamlah ayah itu. Jangan suka berbohong
<input type="checkbox"/>	dan harus menepati janji
<input type="checkbox"/>	4 3
<input type="checkbox"/>	3 3
<input type="checkbox"/>	3 4
<input type="checkbox"/>	3 $\frac{23}{35} \times 100 = 66$

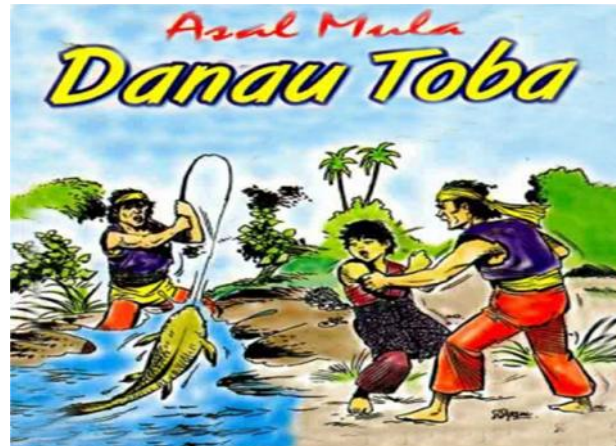
35 A Champion is someone who gets up even when they can't

BOS

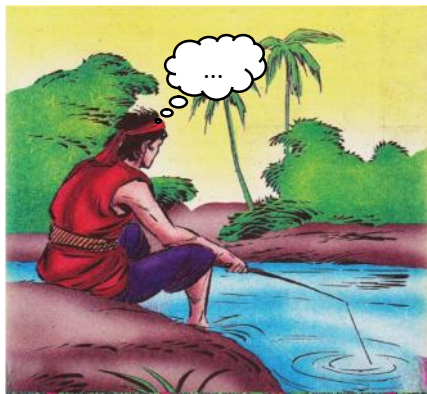
(S24/KONTROL/POST/VIIB)

Dalam bentuk buku

Asal Mula Danau Toba



Bagian 1 Perkenalan





Penampilan Masalah



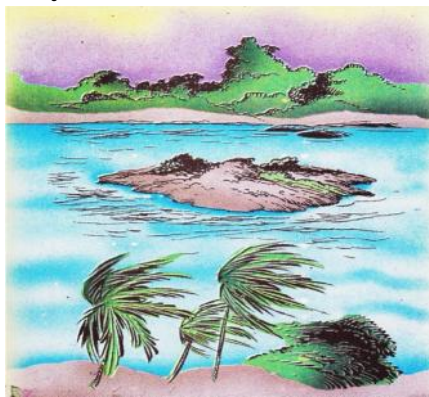
Bagian 2 Klimaks



Antiklimaks



Bagian 3 Penyelesaian



(Dikutip dari buku *Cerita Rakyat Nusantara*, karya Yudhistira Ikranegara dan <http://www.serbajaya.com/cerita-rakyat-asal-mula-danau-toba> dengan pengubahan seperlunya)

No. 26/08/13, Senin

Date: Menulis Kembali Dengeng

<input type="checkbox"/>	Nama : Siwi Anisa	86
<input type="checkbox"/>	Kelas : VII A	
<input type="checkbox"/>	No. Absen : 31	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Asal Mula Danau Toba	
<input type="checkbox"/>	Zaman dahulu kala hidup seorang petani yang bernama Toba. Ia hidup men-	
<input type="checkbox"/>	yendiri di sebuah lembah yang landai dan subur. Suatu sore ketika ia pulang dari	
<input type="checkbox"/>	ladang ia bergegas pergi ke sungai untuk memancing. Namun, tidak seperti biasa,	
<input type="checkbox"/>	kali ini tidak ada satupun ikan yang mau memakan umpannya. Toba pun hampir,	
<input type="checkbox"/>	berputus asa. Saat Toba ingin mengangkat pancingnya tiba-tiba, ia merasa	
<input type="checkbox"/>	ada ikan yang memakan umpannya.	
<input type="checkbox"/>	dipir ← (Tobapun) berkata dalam hati, "Sepertinya besar sekali ikan ini!" Dengan cepat	
<input type="checkbox"/>	dan cepat ia segera menarik dengan kuat pancingnya. Ternyata benar, ikan yang	
<input type="checkbox"/>	didapat Toba sangat besar, ia langsung menaruh ikan itu di tempat yang aman.	
<input type="checkbox"/>	Karena Toba belum mandi, ia sekalian mandi di sungai itu. Selesai mandi ia	
<input type="checkbox"/>	langsung bergegas pulang. Sampai di rumah ia ingin memasak ikan itu. Ia	
<input type="checkbox"/>	pun melihat apakah ikan itu masih hidup atau tidak. Saat ia menatap ikan itu,	
<input type="checkbox"/>	ikan itu juga menatap Toba dengan tatapan yang tajam. Lalu Toba segera meng-	
<input type="checkbox"/>	ambil kayu bakar di bawah rumahnya karena kayu bakar (didapat) sudah	
<input type="checkbox"/>	habis. Saat ia kembali ke dapur ia melihat ikannya sudah tidak ada. Namun,	
<input type="checkbox"/>	tempat ikan tadi, berubah menjadi penuh dengan emas. Di meja makan sudah	
<input type="checkbox"/>	tersedia berbagai jenis makanan dari yang berbukit sampai yang dibakar. Setelah	
<input type="checkbox"/>	kenyang ia masuk ke kamar. Saat ia membuka pintu kamarnya, tiba-tiba	
<input type="checkbox"/>	muncul sosok wanita yang sangat cantik, sang wanita (tupun) langsung	
<input type="checkbox"/>	menceritakan semua kejadian yang sebenarnya, "Sebenarnya aku ini ikan yang tadi	
<input type="checkbox"/>	kamu tangkap dan emas itu berasal dari sisik-sisikku. Setelah beberapa hari	
<input type="checkbox"/>	mereka tinggal serumah akhirnya, Toba melamar wanita itu. Si wanita pun	
<input type="checkbox"/>	berkata, "Abang aku mau menerima lamaranmu tapi dengan satu syarat,	
<input type="checkbox"/>	aku ingin abang tidak menyebutkan asal usulku sekenanya. (Tobapun) langsung	
<input type="checkbox"/>	mengangkat jari 'kebingkangnya dan berkata, "Aku Toba berjanji tidak akan	
<input type="checkbox"/>	menyebutkan asal-usul istriku?"	

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Setelah beberapa bulan mereka menjadi suami istri. Sang (istri)pun melahir-
<input type="checkbox"/>	kan seorang anak yang diberi nama Samosir. Ibunya sangat menyayangi anak-
<input type="checkbox"/>	nya itu. Setelah beberapa tahun, (Samosir)pun tumbuh menjadi anak yang buruk
<input type="checkbox"/>	tabiatnya karena sering di manja oleh ibunya. Suatu hari ibunya menyuruh dia
<input type="checkbox"/>	mengantarkan bekal untuk ayahnya yang berada di ladang. Namun, ia anak
<input type="checkbox"/>	yang sangat manja sehingga ia mengantarkan makanan itu dengan berat hati.
<input type="checkbox"/>	Hari kedua ibunya juga menyuruh Samosir membawakan makanan untuk ayah-
<input type="checkbox"/>	nya. Tapi Samosir malah memakan makanan ayahnya itu. Hari ketiga juga
<input type="checkbox"/>	sama seperti hari kedua, dia juga memakan makanan ayahnya itu. Tapi
<input type="checkbox"/>	sayang kali ini ayah Samosir mengetahui bahwa Samosir memakan makanan-
<input type="checkbox"/>	nya. Dengan hati yang penuh kemarahan Toba memukul dan memarahi anak-
<input type="checkbox"/>	nya. Sampai ia tidak sadar bahwa ia telah mengucapkan kata, "Dasar anak
<input type="checkbox"/>	ikan ----- ?" Samosir pun langsung berati kemarahannya dan melaporkan keja-
<input type="checkbox"/>	dian itu kepada ibunya. Ibunya lalu menyuruh Samosir naik ke atas bukit dan
<input type="checkbox"/>	memanjat pohon yang paling tinggi di bukit itu. Setelah ibunya melihat
<input type="checkbox"/>	anaknya sudah sampai di atas pohon, tiba-tiba petir langsung mengkilat-
<input type="checkbox"/>	kilat, air sungai pun langsung meluap. Seketika istri (Tobapun) langsung
<input type="checkbox"/>	berubah menjadi ikan. Toba ingin menyusul Samosir, tapi sayang Toba sudah
<input type="checkbox"/>	tenggelam terlebih dahulu. Sejak saat itu terbentuklah danau yang di tengah-
<input type="checkbox"/>	nya, terdapat pulau yang diberi nama Pulau Samosir dan Danau Toba.
<input type="checkbox"/>	Maka dari itu kita harus berhati hati dengan perkataan kita, dan kita tidak
<input type="checkbox"/>	boleh mengingkari janji.
<input type="checkbox"/>	5 5
<input type="checkbox"/>	4 3
<input type="checkbox"/>	4 5
<input type="checkbox"/>	4 30 +
<input type="checkbox"/>	35 $\times 100 = 86$
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

A Champion is someone who gets up even when they can't



(S31/EKSPERIMEN/POST/VIIA)

Hasil asli karya siswa kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran halaman 176 hasil asli kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran halaman 181. Berdasarkan hasil karya siswa di atas, berikut ini dibahas masing-masing aspek dalam penilaian menulis dongeng pada siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1. Kesesuaian isi cerita dengan sumber cerita

Saat menuliskan dongeng kembali, inti cerita harus sesuai dengan sumber cerita. Isi cerita pada kelompok kontrol sudah sesuai dengan sumber bacaan dongeng yang berjudul “Asal Mula Danau Toba” dikutip dari buku kumpulan *Cerita Rakyat Nusantara*, karya Yudhistira Ikranegara. Isi cerita mengenai “Seorang anak bernama Samosir yang telah memakan bekal untuk ayahnya, sehingga membuat ayahnya marah. Ayah Samosir tanpa sengaja melanggar janji dengan mengatakan asal-usul istrinya. Langit dan bumi marah membuat kampung itu menjadi danau yang disebut Danau Toba. Di tengah danau terdapat pulau kecil yang disebut Pulau Samosir.”

2. Ketepatan logika urutan cerita

Dalam sebuah cerita, baik dongeng, cerpen, dan novel alur cerita harus jelas dan logis agar pembaca dapat memahami isi cerita yang ingin disampaikan penulis. Ketepatan logika cerita kelompok kontrol sudah jelas. Bagian pertama terdiri dari pengenalan dan penampilan masalah. Penulis menggambarkan keadaan tempat tinggal dan kehidupan Toba. Penampilan masalah digambarkan dengan kejadian Samosir yang memakan bekal makan siang ayahnya. Bagian kedua terdiri dari klimaks dan antiklimaks. Penulis menciptakan klimaks dengan baik

yakni Ayah Samosir mengungkit asal-usul istrinya dan tiba-tiba langit menjadi murka. Antiklimaks yang menggambarkan terbentuknya danau Toba dan pulau Samosir tidak dipaparkan oleh penulis. Bagian ketiga yaitu penyelesaian mengenai kejelasan nasib Samosir tidak digambarkan. Akhir cerita sudah baik karena disisipkan amanat bahwa “Kita harus menghormati dan mematuhi perintah orang tua, jangan ingkar janji” sehingga pesan yang disampaikan penulis tersampaikan pada pembaca.

Pada kelomok eksperimen sudah menunjukkan ketepatan logika urutan cerita. Siswa menulis kembali dongeng sesuai dengan gambaran cerita “Asal Mula Danau Toba”. Kejadian demi kejadian pada cerita diawali dengan Seorang pemuda yang bernama Toba yang hidup sendiri di lembah yang landai dan subur. Suatu sore ketika ia pulang dari ladang ia bergegas pergi ke sungai untuk memancing. Namun, tidak seperti biasa, kali ini tidak ada satu ikan pun yang mau memakan umpannya. Toba pun hampir putus asa. Saat Toba ingin mengangkat pancingnya, tiba-tiba ia merasa ada ikan yang memakan umpannya. Ternyata benar, ikan yang didapat Toba sangat besar.

Sampai pada tengah cerita, Saat ia kembali ke dapur ia melihat ikannya sudah tidak ada. Namun, tempat ikan tadi, berubah menjadi penuh dengan emas. Di meja makan sudah tersedia berbagai jenis makanan dari yang berkuah sampai yang dibakar. Setelah kenyang ia masuk ke kamar. Saat ia membuka pintu kamarnya, tiba-tiba muncul sosok wanita yang sangat cantik. Sang wanita itu pun langsung menceritakan kejadian yang Setelah beberapa hari mereka tinggal serumah akhirnya, Toba melamar wanita itu. si wanita pun berkata,”Abang... aku

mau menerima lamaran tapi dengan satu syarat, aku ingin abang tidak menyebutkan asal usulku sebenarnya.” Setelah beberapa bulan mereka menjadi suami istri. Sang istri pun melahirkan seorang anak yang diberi nama Samosir. Suatu hari ibunya menyuruh dia mengantarkan bekal untuk ayahnya yang berada di ladang. Tapi Samosir malah memakan makanan ayahnya itu. Tapi sayang kali ini ayah Samosir mengetahui bahwa Samosir memakan makannya. Dengan hati yang penuh kemarahan Toba memukuli dan memarahi anaknya. Sampai ia tidak sadar bahwa ia telah mengucapkan kata, ”Dasar anak ikan.....!”.

Sampai pada akhir cerita, Sejak saat itu terbentuklah danau yang di tengahnya terdapat pulau yang diberi nama Pulau Samosir dan Danau Toba. Maka dari itu kita harus berhati hati dengan perkataan kita dan tidak boleh mengingkari janji. Alur cerita sudah logis dan tepat.

3. Ketepatan makna seluruh cerita

Pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen cerita yang disajikan sesuai dengan tema yaitu “Penyesalan selalu diakhir”. Dalam dongeng tersebut diceritakan mengenai penyesalan Samosir akibat kelakuan nakalnya membuat kedua orangtuanya meninggal. Cerita yang disajikan sesuai dengan judul dongeng yaitu “Asal Mula Danau Toba”. Cerita tersebut mengandung amanat yaitu “Kita harus menghormati dan mematuhi perintah kedua orang tua, jangan ingkar janji”.

4. Ketepatan pilihan kata

Pada kelompok kontrol masih terdapat kesalahan pilihan kata. Pilihan kata yang tidak efektif adalah penggunaan kata “dan” pada kalimat “dan berubah menjadi koin emas.” Pilihan kata yang tepat adalah “berubah menjadi koin

emas. Kata “dan” tidak dapat digunakan pada awal kalimat. Pilihan kata yang salah adalah penggunaan kata “lagi” pada kalimat “Abang bersedia tidak lagi menggungkit-ungkit asal-usulku.” Pilihan kata yang tepat adalah “Abang bersedia tidak akan menggungkit-ungkit asal-usulku.” Kata lagi berarti kembali berbuat. Sementara itu kelompok eksperimen juga masih terdapat kesalahan dalam pemilihan kata. Pilihan kata yang salah terdapat pada penggunaan kata “ketika” pada kalimat “Suatu sore ketika pulang dari ladang, ia bergegas pergi ke sungai untuk memancing. Pilihan kata yang tepat adalah “Suatu sore setelah pulang dari ladang, ia bergegas menuju ke sungai. Kata “ketika” menunjukkan suatu kejadian dalam waktu yang singkat.

5. Ketepatan kalimat

Dilihat dari hasil karya siswa kelompok kontrol mengalami penambahan kesalahan dalam ketepatan kalimat. Misalnya, Setelah lama kemudian. Ia tak satu pun ikan yang didapat. Kalimat yang benar seharusnya “Sudah lama ia menunggu, tapi tak satu ikan pun yang didapatnya.” Sementara itu, pada kelompok eksperimen kalimatnya mengalami perkembangan yang semakin baik. Hal tersebut dapat dilihat dari keterkaitan kalimat yang satu dengan yang lain. Kesalahan dalam menyusun kalimat pun semakin berkurang. Terlihat pada kalimat berikut.

“Namun, tidak seperti biasa, kali ini tidak ada satu pun ikan yang mau memakan umpannya. Toba pun hampir berputus asa. Saat Toba ingin mengangkat pancingnya tiba-tiba ia merasa ada ikan yang memakan umpannya”.

6. Ejaan dan tata tulis

Dalam menulis dongeng, penulisan huruf, kata, dan tanda baca harus diperhatikan. Karya siswa Putra Wiprasetia Sutikno kelas VII B nomor absen 24 kelompok kontrol kesalahan ejaan dan tata tulis pada waktu *pretest*. Kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat yang terlihat pada kalimat “lelaki itu mandi di sungai.” Kata lelaki seharusnya “Lelaki” karena berada di awal kalimat. Kesalahan peletakan dan pemberian tanda titik, tanda petik terlihat pada kalimat “Aku senang mendengar Abang tapi.. Abang bersedia tidak lagi mengungkit ungkit asal usulku”. Peletakan tanda titik dan ptanda petik yang benar seharusnya “Aku senang mendengar Abang tapi.. Abang bersedia tidak lagi mengungkit ungkit asal usulku.” Kesalahan pemisahan kata depan “di, ke” terlihat pada kalimat pada kata keatas, kekamar, kerumah seharusnya ditulis ke atas, ke kamar, ke rumah. Kesalahan kelengkapan dan kebenaran kata kata pototongan, mengungkit-ngungkit seharusnya ditulis potongan, mengungkit-ungkit. Karya siswa Siwi Anisa kelas VII A nomor absen 31 kelompok eksperimen kesalahannya ejaan dan tata tulis hanya terletak pada penulisan huruf kapital terlihat kalimat “Abang aku mau menerima lamaranmu tapi dengan satu syarat, aku ingin abang tidak menyebutkan asal-usulku sebenarnya.” Kata abang seharusnya ditulis Abang karena nama tokoh. Kesalahan pemisahan kata depan “ke” pada kedapur seharusnya ditulis ke dapur karena menunjukkan tempat. Pemisahan partikel *pun* pada pada kata Tobapun, itupun, istripun, Samosirpun seharusnya ditulis terpisah Toba pun, itu pun, istri pun, Samosir pun.

7. Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng

Pada aspek ini, penulis diharapkan dapat mengembangkan cerita dengan bahasa sendiri sekreatif mungkin. Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng pada kelompok kontrol ceritanya masih kurang. Hal tersebut terlihat pada kalimat “Kamu pergilah ke bukit dan naiklah pohon yang tinggi.” Anak itu langsung ke atas bukit.” Karena ayahnya tidak menepati janji tenggelamlah ayah itu. Jangan suka berbohong dan harus menepati janji.” Kalimat tersebut sebenarnya masih dapat dikembangkan lagi dengan menjelaskan kejadian mengapa ibunya menyuruh Samosir pergi ke bukit dan harus memanjat pohon yang tinggi.

Sementara itu, kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng pada kelompok eksperimen sudah dikembangkan dengan baik menggunakan bahasa sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa Strategi *SWM* berbantuan media *WPB* sangat berperan penting dalam merangsang imajinasi siswa dalam menumbuhkan kreativitas menulis dongeng.

Secara keseluruhan ada perbedaan yang signifikan antara dongeng hasil karya siswa kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dan dongeng hasil karya siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa strategi *SWM* berbantuan media *WPB*. Perbedaan terlihat dari aspek kesesuaian cerita dengan sumber cerita, ketepatan logika urutan cerita, ketepatan makna seluruh cerita, ketepatan pilihan kata, ketepatan kalimat, ejaan dan tata tulis, dan kreativitas dalam mengembangkan cerita. Tulisan yang

dihasilkan kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Selain dibuktikan dari pembahasan di atas, juga dapat buktikan dengan uji-t.

Hasil dari skor rata-rata siswa pada kedua kelompok mengalami perubahan. Skor tertinggi yang dicapai kelompok kontrol adalah 29 dan skor terendah 16 dengan skor rata-rata (*mean*) sebesar 21,78, *mode* sebesar 21, dan skor tengah (*median*) sebesar 21,50. Skor tertinggi yang dicapai kelompok eksperimen adalah 31 dan skor terendah 19 dengan skor rata-rata (*mean*) sebesar 24,84, *mode* sebesar 25, dan skor tengah (*median*) sebesar 25,00. Berdasarkan analisis dengan uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,729 dengan db 61 dan nilai p sebesar 0,000.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa tes menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat selisih skor. Pada kelompok kontrol selisih skor rata-rata hitung (*mean*) sebesar 4,78, sedangkan kelompok eksperimen selisih rata-rata hitung (*mean*) sebesar 8,49. Perbedaan angka tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil yang dicapai siswa saat *posttest*.

Dengan demikian, melalui hasil perbedaan rerata skor *posttest* dan uji-t dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*.

2. Keefektifan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman

Strategi *SWM* berbantuan media *WPB* merupakan media yang dirancang untuk menulis dongeng. Media ini dirancang untuk mengatasi kesulitan siswa mengembangkan kreativitasnya dalam menulis dongeng. Langkah-langkah penerapan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* yang pertama, siswa menggambarkan bagian awal cerita yang berupa unsur penting dari latar cerita, yaitu pengenalan dan penampilan masalah berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*WPB*). Kedua, siswa menggambarkan bagian tengah cerita berupa inti cerita yang terdiri dari klimaks dan antiklimaks berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*WPB*). Ketiga, siswa menggambarkan bagian akhir cerita yang berupa solusi dan kesimpulan berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*WPB*). Media buku bergambar tanpa tulisan (*WPB*) membutuhkan daya imajinasi dan ide kreatif siswa untuk mengilustrasikan gambar menjadi tulisan.

Strategi *SWM* terbagi menjadi tiga bagian yaitu awal, tengah, akhir. siswa mengerjakan bagian awal, tengah, akhir secara terpisah. Kemudian, siswa diminta menggambarkan bagian awal, siswa dengan mudah mengilustrasikan gambar dan mendapatkan gambaran mengenai cerita. menggunakan langkah tersebut siswa tidak lagi kesulitan dalam mulai penulisan dongeng. Sesuai bagiannya siswa menuliskan pengenalan dan penampilan masalah dalam cerita. Selanjutnya, menggambarkan bagian kedua, siswa mulai berusaha menggali ide-ide kreatif dalam menciptakan konflik yang menegangkan dan meredakan konflik dengan tenang dalam cerita. Langkah terakhir menggambarkan bagian akhir cerita, siswa dengan kreativitasnya memberikan kesan yang mendalam bagi pembaca sehingga

dapat dipetik pesan moral dari isi cerita. Ketertarikan siswa pada strategi *SWM* semakin terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media yang digunakan untuk pembelajaran dongeng harus dipilih dengan tepat. Terpilihlah dongeng yang tergolong dongeng klasik, yaitu: Siasat Ular Tua, Kuda yang Malang, Hakim yang Cerdik, Ande-ande Lumut, Malin Kundang, dan Asal Mula Danau Toba.

Sementara itu kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran hanya dengan metode ceramah merasa jenuh mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi bermalas-malasan untuk menulis dongeng. Berbagai keluhan bermunculan dari kelompok kontrol, sehingga berdampak siswa menjadi tidak serius dalam mengikuti pembelajaran menulis dongeng.

Keefektikan penggunaan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* pada kelas eksperimen membantu meningkatkan aspek logika urutan cerita, ejaan dan tata tulis, dan kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng. Namun, kurang memengaruhi aspek pilihan kata dan ketepatan kalimat. Strategi tersebut dapat mempermudah guru saat proses pembelajaran menulis dongeng.

Kefektifan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* juga dapat dibuktikan dengan uji-t. Hasil penelitian dengan menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan pemerolehan skor kelompok eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest*. Penghitungan analisis uji-t pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 19. Diperoleh besarnya t_{hitung} adalah 27,311 dengan db 30 dan nilai p $(0,000) < 0,05$. Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa strategi *SWM* berbantuan media *WPB* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis

dongeng. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Galuh Cita Sagami dengan judul *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng ada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates*. Hasil uji-t diperoleh t_{hitung} 3,132 dan db 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p=0,003<0,05$).

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa tes menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat selisih skor. Pada kelompok kontrol selisih skor rata-rata hitung (*mean*) sebesar 4,78, sedangkan kelompok eksperimen selisih rata-rata hitung (*mean*) sebesar 8,49. Perbedaan angka tersebut membuktikan adanya perbedaan hasil yang dicapai siswa saat *posttest*.

Dilihat dari hasil perbedaan rerata gain skor dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menulis dongeng yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dan strategi tersebut lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB*.

Dengan demikian, penggunaan strategi ini telah teruji efektif dalam pembelajaran menulis dongeng. Melihat adanya kebermanfaatan dan keefektifan dari strategi *SWM* berbantuan media *WPB*, maka telah membuktikan bahwa strategi ini dapat digunakan sebagai bagian dari salah satu inovasi media pembelajaran pada keterampilan menulis dongeng.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan dalam satu sekolah memungkinkan terjadinya bias.

Hal itu dikarenakan peluang kelompok kontrol dan kelompok eksperimen saling berinteraksi menjadi lebih besar.

2. Penelitian ini menggunakan subjek manusia, sehingga ada beberapa hal yang tidak mungkin dibatasi. Misal, waktu dan tempat yang sangat memengaruhi hasil siswa.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 2 Depok Sleman menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dengan yang tidak menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books*. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS seri 19. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,879 dengan db 61. Selain itu, diperoleh hasil $p = 0,000$ ($p = 0,000 < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan signifikan. Hasil uji-t ini dapat dilihat dari pada Lampiran II halaman 108.
2. Penggunaan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dongeng. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan uji-t pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dengan skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang dilakukan dengan bantuan program SPSS seri 19. Dari hasil perhitungan skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 26,030 dengan db 31 dan p sebesar 0,000, sedangkan kelompok eksperimen t_{hitung} sebesar 27,311 dengan db 30 dan

p sebesar 0,000. Dari data tersebut diketahui t_{hitung} kelompok eksperimen lebih besar dibanding kelompok kontrol, hal tersebut membuktikan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* yang dilakukan di kelas eksperimen lebih efektif. Selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran II halaman 109.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran menulis dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dapat membantu merangsang daya imajinasi dan menumbuhkan kreativitas siswa menulis dongeng, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dongeng.

C. Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pikiran dalam dunia pendidikan, khususnya Bahasa Indonesia. Beberapa saran berdasarkan implikasi di atas adalah sebagai berikut:

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dapat memberikan kesan menarik pada pembelajaran menulis dongeng sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Media ini bermanfaat bagi siswa dalam menumbuhkan daya imajinasi dan menuangkan ide kreatif dalam pembelajaran menulis dongeng. siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan strategi *SWM* berbantuan media *WPB* dalam pembelajaran menulis dongeng.

Daftar Pustaka

- Agus, D.S. 2008. *Mendongeng Bareng Kak Agus DS Yuk*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Ahmadi, Muhsin. 1988. *Panduan Pengajar Buku Keterampilan Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta 1988.
- Aminuddin. 1987. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: C.V Sinar Dunia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik cet.14*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Balajthy, Ernest. 1951. *Struggling Readers: Asesment and Introduction In Grades K-6*. America: The Guilford Press.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Collier, Catherine. 2010. *RTI (for diverse learners: more then 200 instructional interventions)*. The United States Of Amerika: Corwin A SAGE Company.
- Danandjaja, James. 1991. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi.
- Hana, Jasmin. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- _____, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis Siapa Takut? Panduan Bagi Penulis Pemula*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rusly. 2007. "Pembelajaran Dongeng Melalui Pendekatan Kontekstual Alternatif Peningkatan Apresiasi Sastra", *Problematika Pembelajaran Apresiasi Sastra dan Solusinya*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Surabaya.
- Sagami, Galuh Cita. 2007. "Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates". *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Sayuti, Suminto. A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sodiq, Syamsul. 2007. Problematika Pembelajaran Sastra: Tinjauan Pada Aspek Materi. *Problematika pembelajaran apresiasi sastra dan solusinya*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Surabaya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo & Basuki. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Sumardjo, Jakob. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Suryabrata, Sumandi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- _____, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Titik, W. S. et al . 2012. *Kreatif Menulis Cerita*. Bandung: Nuansa.
- Wiesendanger, Katherine D. 2001. *Strategies for Literacy Education*. Columbus: Upper Saddle River.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Wood, Karen D & Janis M. Harmon. 2001. *Strategies for Integrating Reading and Writing In Middle and High School Classroom*. The United States Of Amerika: NMSA (National Middle School Association).

LAMPIRAN

I

BAHAN ANALISIS

DATA

LAMPIRAN

II

DATA STATISTIK

LAMPIRAN

III

INSTRUMEN PENILAIAN

LAMPIRAN

IV

SILABUS DAN RPP

LAMPIRAN

V

HASIL KARYA SISWA

LAMPIRAN

VI

DOKUMEN TASI

PROSES PENELITIAN

LAMPIRAN

VII

SURAT PERIZINAN PENELITIAN

LAMPIRAN I
BAHAN ANALISIS DATA

A. Skor *Pretest* Kelompok Kontrol

No	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	Ketepatan logika urutan cerita	Ketepatan makna seluruh cerita	Ketepatan pilihan kata	Ketepatan kalimat	Ejaan dan tata bahasa	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	Skor
S 1	3	2	3	2	3	2	2	17
S 2	1	2	1	1	2	1	2	10
S 3	3	3	3	2	2	2	2	17
S 4	4	4	4	4	3	2	4	25
S 5	3	2	3	3	3	2	2	18
S 6	2	2	2	2	3	1	2	14
S 7	3	2	3	2	3	1	3	17
S 8	2	1	2	1	3	1	1	10
S 9	3	2	3	2	3	1	2	26
S 10	4	4	4	3	4	2	3	24
S 11	3	3	3	2	3	1	3	18
S 12	2	3	2	2	3	2	2	16
S 13	3	3	3	3	3	1	2	18
S 14	3	2	2	2	2	1	2	14
S 15	3	3	3	2	3	1	2	17
S 16	3	3	3	3	3	3	4	22

S 17	3	2	2	2	3	1	2	15
S 18	4	3	4	4	4	2	3	24
S 19	3	3	4	3	3	3	4	23
S 20	4	4	4	4	4	3	3	26
S 21	2	1	2	1	2	1	1	12
S 22	3	3	3	2	3	1	3	19
S 23	3	3	3	2	2	1	2	18
S 24	3	3	2	2	3	1	2	18
S 25	3	2	3	2	2	3	2	19
S 26	2	1	2	1	2	2	1	13
S 27	3	3	3	2	3	2	3	19
S 28	3	3	2	2	3	2	3	20
S 29	2	2	1	1	2	1	1	19
S 30	3	2	3	2	2	2	1	17
S 31	4	3	3	3	3	2	3	23
S 32	4	3	3	3	3	1	3	22

B. Skor *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	Ketepatan logika urutan cerita	Ketepatan makna seluruh cerita	Ketepatan pilihan kata	Ketepatan kalimat	Ejaan dan tata bahasa	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	Skor
S 1	3	3	3	2	2	3	4	20
S 2	3	2	3	2	2	2	2	16
S 3	4	3	4	3	3	1	3	21
S 4	5	5	5	4	3	2	3	27
S 5	3	3	3	3	3	2	4	21
S 6	3	3	2	2	3	3	2	18
S 7	4	3	3	2	3	1	4	20
S 8	3	2	3	2	2	2	2	16
S 9	3	3	4	3	3	2	2	20
S 10	5	5	5	4	4	3	5	26
S 11	4	4	3	2	3	3	3	22
S 12	4	3	3	2	3	2	3	20
S 13	4	4	3	3	3	2	4	23
S 14	3	3	3	2	3	2	2	18
S 15	4	3	3	3	3	2	3	21
S 16	4	4	3	4	4	3	3	25
S 17	3	3	3	2	3	2	3	19
S 18	4	4	4	4	4	2	4	26
S 19	4	3	4	4	4	2	4	25
S 20	5	4	4	4	4	4	4	29

S 21	3	2	2	2	3	3	3	18
S 22	4	4	4	3	3	3	4	23
S 23	4	4	3	2	3	3	3	22
S 24	4	3	4	3	3	3	3	23
S 25	4	4	3	2	3	4	4	24
S 26	3	2	3	1	3	2	3	18
S 27	4	3	4	2	3	3	3	24
S 28	4	4	3	4	4	1	4	24
S 29	3	3	2	2	2	2	2	16
S 30	4	3	4	3	3	1	3	21
S 31	5	4	4	4	5	4	4	26
S 32	5	4	4	3	4	3	4	25

C. Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	Ketepatan logika urutan cerita	Ketepatan makna seluruh cerita	Ketepatan pilihan kata	Ketepatan kalimat	Ejaan dan tata bahasa	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	Skor
S 1	2	2	2	1	2	1	1	11
S 2	3	3	3	2	3	1	2	17
S 3	3	2	2	2	3	1	2	15
S 4	2	2	2	1	2	1	1	11
S 5	3	2	3	2	3	2	2	17
S 6	2	2	2	2	3	1	2	14
S 7	2	2	2	2	3	1	2	14
S 8	2	1	1	1	2	1	2	10
S 9	4	4	4	3	4	2	3	24
S 10	3	3	3	2	3	2	3	19
S 11	2	2	2	2	3	2	3	15
S 12	3	2	3	3	3	1	3	18
S 13	3	2	3	2	3	1	2	16
S 14	3	3	3	3	3	1	2	18
S 15	5	4	4	3	3	2	4	25
S 16	2	2	3	3	3	1	2	16
S 17	2	1	2	3	3	1	2	14
S 18	2	2	3	2	2	1	2	14
S 19	3	3	3	2	2	2	2	17
S 20	2	1	2	2	2	1	2	12

S 21	3	3	3	3	3	2	3	20
S 22	3	1	2	2	2	1	3	14
S 23	2	2	1	2	1	1	1	10
S 24	2	2	1	1	2	1	2	11
S 25	3	2	2	2	3	1	2	15
S 26	2	1	1	1	1	1	2	11
S 27	3	2	3	3	2	1	2	16
S 28	4	3	3	4	4	2	3	23
S 29	4	3	3	3	3	2	3	21
S 30	4	4	4	4	4	3	4	27
S 31	4	3	3	3	3	2	4	22

D. Skor *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	Ketepatan logika urutan cerita	Ketepatan makna seluruh cerita	Ketepatan pilihan kata	Ketepatan kalimat	Ejaan dan tata bahasa	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	Skor
S 1	4	3	4	3	3	3	3	23
S 2	4	4	3	3	3	2	3	22
S 3	4	4	4	4	3	3	4	26
S 4	4	3	4	3	2	2	3	21
S 5	3	3	4	2	2	3	3	20
S 6	3	3	4	4	4	3	4	25
S 7	4	4	4	3	3	4	3	25
S 8	4	2	4	3	3	3	3	19
S 9	5	5	5	3	4	3	4	29
S 10	4	3	4	3	3	1	3	20
S 11	5	4	4	3	4	3	4	27
S 12	4	3	4	4	3	3	3	24
S 13	3	4	3	3	3	1	3	20
S 14	4	3	4	3	3	3	3	23
S 15	5	5	5	4	3	2	4	28
S 16	4	4	3	4	4	3	3	25
S 17	4	3	4	4	4	3	4	26
S 18	4	3	4	3	4	4	3	25
S 19	4	3	4	4	4	3	4	26
S 20	5	4	4	3	4	3	4	27

S 21	4	3	4	3	4	4	4	26
S 22	3	3	3	3	3	2	3	22
S 23	5	4	4	4	3	3	2	24
S 24	4	3	4	3	4	3	3	24
S 25	4	3	3	3	3	3	2	22
S 26	4	4	3	3	4	3	4	25
S 27	5	4	4	3	4	3	4	27
S 28	5	5	4	4	4	3	4	29
S 29	4	5	5	3	4	3	4	28
S 30	5	4	5	4	4	4	5	30
S 31	5	4	4	4	5	3	5	30

A. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelompok Kontrol

Statistics

pretos kontrol

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		17.00
Std. Error of Mean		.739
Median		17.00
Mode		17 ^a
Std. Deviation		4.181
Variance		17.484
Range		16
Minimum		10
Maximum		26
Sum		544

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pretos kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26	1	3.1	3.1	3.1
	24	1	3.1	3.1	6.3
	23	2	6.3	6.3	12.5
	22	2	6.3	6.3	18.8
	21	2	6.3	6.3	25.0
	19	1	3.1	3.1	28.1
	18	3	9.4	9.4	37.5
	17	5	15.6	15.6	53.1
	16	5	15.6	15.6	68.8
	15	2	6.3	6.3	75.0
	14	1	3.1	3.1	78.1
	13	2	6.3	6.3	84.4
	12	2	6.3	6.3	90.6
	10	3	9.4	9.4	100.0
Total		32	100.0	100.0	

B. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelompok Kontrol

Statistics

postes kontrol

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		21.78
Std. Error of Mean		.605
Median		21.50
Mode		21 ^a
Std. Deviation		3.424
Variance		11.725
Range		13
Minimum		16
Maximum		29
Sum		697

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

postes kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	1	3.1	3.1	3.1
	27	1	3.1	3.1	6.3
	26	3	9.4	9.4	15.6
	25	3	9.4	9.4	25.0
	24	3	9.4	9.4	34.4
	23	3	9.4	9.4	43.8
	22	2	6.3	6.3	50.0
	21	4	12.5	12.5	62.5
	20	4	12.5	12.5	75.0
	19	1	3.1	3.1	78.1
	18	4	12.5	12.5	90.6
	16	3	9.4	9.4	100.0
Total		32	100.0	100.0	

C. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelompok Eksperimen

Statistics

pretex eksperimen

N	Valid	31
	Missing	1
Mean		16.35
Std. Error of Mean		.816
Median		16.00
Mode		14
Std. Deviation		4.543
Variance		20.637
Range		17
Minimum		10
Maximum		27
Sum		507

pretex eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27	1	3.1	3.2	3.2
	25	1	3.1	3.2	6.5
	24	1	3.1	3.2	9.7
	23	1	3.1	3.2	12.9
	22	1	3.1	3.2	16.1
	21	1	3.1	3.2	19.4
	20	1	3.1	3.2	22.6
	19	1	3.1	3.2	25.8
	18	2	6.3	6.5	32.3
	17	3	9.4	9.7	41.9
	16	3	9.4	9.7	51.6
	15	3	9.4	9.7	61.3
	14	5	15.6	16.1	77.4
	12	1	3.1	3.2	80.6
	11	4	12.5	12.9	93.5
	10	2	6.3	6.5	100.0
	Total	31	96.9	100.0	
Missing	System	1	3.1		
Total		32	100.0		

D. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelompok Eksperimen

Statistics

postes eksperimen

N	Valid	31
	Missing	1
Mean		24.84
Std. Error of Mean		.551
Median		25.00
Mode		25
Std. Deviation		3.067
Variance		9.406
Range		12
Minimum		19
Maximum		31
Sum		770

postes eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	1	3.1	3.2	3.2
	30	1	3.1	3.2	6.5
	29	2	6.3	6.5	12.9
	28	2	6.3	6.5	19.4
	27	3	9.4	9.7	29.0
	26	4	12.5	12.9	41.9
	25	5	15.6	16.1	58.1
	24	3	9.4	9.7	67.7
	23	2	6.3	6.5	74.2
	22	3	9.4	9.7	83.9
	21	2	6.3	6.5	90.3
	20	2	6.3	6.5	96.8
	19	1	3.1	3.2	100.0
	Total	31	96.9	100.0	
Missing	System	1	3.1		
Total		32	100.0		

E. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Kontrol

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretas kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

				Statistic	Std. Error
pretas kontrol	Mean			17.00	.739
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		15.49	
		Upper Bound		18.51	
	5% Trimmed Mean			16.93	
	Median			17.00	
	Variance			17.484	
	Std. Deviation			4.181	
	Minimum			10	
	Maximum			26	
	Range			16	
	Interquartile Range			6	
	Skewness			.206	.414
	Kurtosis			-.442	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretas kontrol	.125	32	.200*	.965	32	.373

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

F. Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Eksperimen

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretes eksperimen	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
pretes eksperimen	Mean	16.35	.816
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	14.69	
	Upper Bound	18.02	
	5% Trimmed Mean	16.16	
	Median	16.00	
	Variance	20.637	
	Std. Deviation	4.543	
	Minimum	10	
	Maximum	27	
	Range	17	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.633	.421
	Kurtosis	-.209	.821

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes eksperimen	.121	31	.200*	.944	31	.108

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

G. Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Kontrol

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
postes kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
postes kontrol	Mean	21.78	.605
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	20.55	
	Upper Bound	23.02	
	5% Trimmed Mean	21.74	
	Median	21.50	
	Variance	11.725	
	Std. Deviation	3.424	
	Minimum	16	
	Maximum	29	
	Range	13	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	.034	.414
	Kurtosis	-.728	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postes kontrol	.090	32	.200*	.970	32	.509

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

H. Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Eksperimen

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
postes eksperimen	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
postes eksperimen	Mean	24.84	.551
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	23.71	
	Upper Bound	25.96	
	5% Trimmed Mean	24.82	
	Median	25.00	
	Variance	9.406	
	Std. Deviation	3.067	
	Minimum	19	
	Maximum	31	
	Range	12	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	-.008	.421
	Kurtosis	-.594	.821

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postes eksperimen	.102	31	.200*	.981	31	.838

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

I. Uji Homogenitas Varian *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

homogenitas pretes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.325	1	61	.571

ANOVA

homogenitas pretes

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6.554	1	6.554	.344	.560
Within Groups	1161.097	61	19.034		
Total	1167.651	62			

J. Uji Homogenitas *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

homogenitas postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.756	1	61	.388

ANOVA

homogenitas postes

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	147.195	1	147.195	13.906	.000
Within Groups	645.662	61	10.585		
Total	792.857	62			

K. Uji-t Independen Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor kontrol	32	17.00	4.181	.739
eksperimen	31	16.35	4.543	.816

Independent Samples Test

			skor	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances			.325	
	F	Sig.	.571	
t-test for Equality of Means			.587	.586
	t	df	61	60.206
		Sig. (2-tailed)	.560	.560
		Mean Difference	.645	.645
		Std. Error Difference	1.099	1.101
		95% Confidence Interval of the Difference	-1.553	-1.557
		Lower		
		Upper	2.844	2.847

L. Uji-t Independen Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor kontrol	32	21.78	3.424	.605
eksperimen	31	24.84	3.067	.551

Independent Samples Test

		skor	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances		.756	
	Sig.	.388	
t-test for Equality of Means			
	t	-3.729	-3.736
	df	61	60.635
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-3.057	-3.057
	Std. Error Difference	.820	.818
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-4.697	-4.694
	Upper	-1.418	-1.421

M. Uji-t Berhubungan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretes kontrol	17.00	32	4.181	.739
postes kontrol	21.78	32	3.424	.605

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretes kontrol & postes kontrol	32	.982	.000

Paired Samples Test

		Pair 1
		pretes kontrol - postes kontrol
Paired Differences	Mean	-4.781
	Std. Deviation	1.039
	Std. Error Mean	.184
	95% Confidence Interval of the Difference	-5.156
	Lower Upper	-4.407
t		-26.030
df		31
Sig. (2-tailed)		.000

N. Uji-t Berhubungan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretes eksperimen	16.35	31	4.543	.816
postes eksperimen	24.84	31	3.067	.551

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretes eksperimen & postes eksperimen	31	.971	.000

Paired Samples Test

		Pair 1
		pretes eksperimen - postes eksperimen
Paired Differences	Mean	-8.484
	Std. Deviation	1.730
	Std. Error Mean	.311
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower -9.118
		Upper -7.849
t		-27.311
df		30
Sig. (2-tailed)		.000

O. Uji-t Selisih Skor Rata-rata Hitung *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretes	kontrol	32	17.00	4.181	.739
	eksperimen	31	16.35	4.543	.816
postes	kontrol	32	21.78	3.424	.605
	eksperimen	31	24.84	3.067	.551
gain	kontrol	32	4.75	1.078	.191
	eksperimen	31	8.48	1.730	.311

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretes	Equal variances assumed	.325	.571	.587	61	.560	.645	1.099	-1.553	2.844
	Equal variances not assumed			.586	60.206	.560	.645	1.101	-1.557	2.847
postes	Equal variances assumed	.756	.388	-3.729	61	.000	-3.057	.820	-4.697	-1.418
	Equal variances not assumed			-3.736	60.635	.000	-3.057	.818	-4.694	-1.421
gain	Equal variances assumed	4.463	.039	10.320	61	.000	3.734	.362	3.010	4.457
	Equal variances not assumed			10.247	49.968	.000	3.734	.364	3.002	4.466

Instrument Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	<p>Sangat Baik: Isi cerita yang disajikan sesuai dengan sumber cerita, tidak ada peristiwa yang keluar dari sumber cerita.</p> <p>Baik: Isi cerita yang disajikan sesuai dengan sumber cerita, ada sedikit peristiwa yang tidak sesuai dengan sumber cerita.</p> <p>Cukup: Isi cerita disajikan dengan cukup menarik dan cukup sesuai dengan sumber cerita,</p> <p>Kurang: Isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan sumber cerita, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan sumber.</p> <p>Sangat kurang: Isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan sumber cerita, semua peristiwa tidak berdasarkan sumber cerita.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
2.	Ketepatan logika urutan cerita	<p>Sangat baik: Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan sangat jelas dan sangat logis.</p> <p>Baik: Cerita mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan dengan jelas dan logis.</p> <p>Cukup: Cerita cukup mudah dipahami, urutan peristiwa disajikan cukup jelas dan cukup logis.</p> <p>Kurang: Cerita sulit dipahami, urutan peristiwa yang disajikan kurang jelas dan kurang logis.</p> <p>Sangat Kurang: Cerita sangat sulit dipahami, urutan</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5

		peristiwa yang disajikan tidak jelas dan tidak logis.		
3.	Ketepatan makna seluruh cerita	<p>Sangat baik: Cerita sangat sesuai dengan tema, judul, dan mengandung nilai moral.</p> <p>Baik: Cerita sesuai dengan tema, judul, dan mengandung nilai moral.</p> <p>Cukup: Cerita cukup sesuai dengan tema, judul, dan cukup mengandung nilai moral.</p> <p>Kurang: Cerita kurang sesuai dengan tema, judul, dan tidak mengandung nilai moral.</p> <p>Sangat Kurang: Cerita tidak sesuai dengan tema, judul, dan tidak mengandung nilai moral.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
4.	Ketepatan pilihan kata	<p>Sangat baik: Pemilihan kata sangat tepat dan mampu memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Baik: Pemilihan kata tepat dan mampu memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Cukup: Pemilihan kata cukup tepat dan cukup memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Kurang: Pemilihan kata kurang tepat dan kurang dapat memunculkan emosi pembaca.</p> <p>Sangat kurang: Pemilihan kata tidak tepat dan sama sekali tidak memunculkan emosi pembaca.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
5.	Ketepatan kalimat	<p>Sangat baik: Struktur kalimat sangat baik dan sangat tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling berkaitan.</p> <p>Baik: Struktur dan penyusunan kalimat</p>	<p>5</p> <p>4</p>	5

		<p>baik dan tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain saling berkaitan.</p> <p>Cukup: Struktur dan penyusunan kalimat cukup baik dan cukup tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain cukup berkaitan.</p> <p>Kurang: Struktur dan penyusunan kalimat kurang tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain kurang berkaitan.</p> <p>Sangat kurang: Struktur dan penyusunan kalimat tidak baik dan tidak tepat, antar kalimat tidak saling berkaitan.</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	
6.	Ejaan dan tata tulis	<p>Sangat baik: Tidak ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca.</p> <p>Baik: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca sebanyak 5 kesalahan.</p> <p>Cukup: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata dan tanda baca sebanyak 10 kesalahan.</p> <p>Kurang: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca sebanyak 15 kesalahan.</p> <p>Sangat kurang: Ada kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan tanda baca sebanyak 20 kesalahan.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	5
7.	Kreativitas dalam mengembangkan cerita dongeng	<p>Sangat Baik: Cerita dongeng dikembangkan dengan sangat kreatif dan menarik menggunakan bahasa sendiri, pengembangan cerita mengandung nilai moral.</p> <p>Baik: Cerita dongeng dikembangkan dengan menggunakan bahasa</p>	<p>5</p> <p>4</p>	5

	sendiri, pengembangan cerita mengandung nilai moral.. Cukup: Cerita dongeng dikembangkan dengan bahasa sendiri, pengembangan cerita cukup mengandung nilai moral . Kurang: Cerita dongeng tidak dikembangkan dengan bahasa sendiri, tidak mengandung nilai moral. Sangat Kurang: Cerita dongeng tidak dikembangkan.	3 2 1	
Skor Total			35

$$Nilai Akhir = \frac{\text{Pemerolehan Nilai}}{\text{Nilai Total}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 2 Depok

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/1

Aspek : Menulis

Standar Kompetensi : 8. Mengapresiasi pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Karakter	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen		
8.1 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Dongeng 2. Ciri-ciri Dongeng 3. Jenis-jenis Dongeng 4. Unsur-unsur Intrinsik Dongeng 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dongeng yang telah dibaca atau didengar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi unsur intrinsik dalam dongeng • Menulis dongeng kembali menggunakan bahasa sendiri dengan memperhatikan pilihan kata, 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara cermat • Secara teliti • Secara jujur • Tanggung jawab • Percaya diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Individu 	<ul style="list-style-type: none"> • Uraian bebas 	4 x 40'	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita dongeng • Buku bergambar tanpa tulisan

didengar	5. Cara Menulis Kembali Dongeng		tanda baca, dan ejaan.					
----------	---------------------------------	--	------------------------	--	--	--	--	--

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelompok Kontrol

Sekolah	: SMP Negeri 2 Depok Sleman
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Standar Kompetensi	8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	8.1 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	(1) Mengidentifikasi unsur intrinsik dalam dongeng. (2) Menulis kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar menggunakan bahasa sendiri dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengidentifikasi unsur intrinsik, siswa dapat menulis kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar menggunakan bahasa sendiri dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah suatu cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi yang diwariskan turun-temurun baik secara lisan maupun tertulis, walaupun banyak yang melukiskan kebenarannya dan mengandung banyak ajaran-ajaran moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

2. Ciri-ciri Dongeng

Ada ciri tertentu yang membedakan dongeng dengan karya sastra yang lain (Nurgiyantoro, 2010:164-166), yaitu:

- a. dongeng terjadi secara universal;
- b. dongeng bersifat imajinasi;
- c. bersifat sederhana dan stereotip;
- d. bersifat linear;

- e. bersifat tradisional dan personal.

3. Jenis-jenis Dongeng

Danandjaja (1991:86) membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu:

- a. Dongeng Binatang
- b. Dongeng Biasa
- c. Lelucon dan Anekdote
- d. Dongeng-dongeng Berumus

Di sisi lain Nurgiyantoro (2010:201) membedakan dongeng menjadi dua, yaitu:

- a. Dongeng Klasik

Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lama. Pada mulanya dongeng-dongeng jenis ini hanya dikenal oleh masyarakat empunya dongeng. walaupun menyebar ke masyarakat lain pada ummnya ia hanya sebatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan itu pun membutuhkan waktu yang rekatif lama. Misalnya *Cerita Rakyat dari Yogyakarta*, *Cerita Rakyat dari Surakarta*, *Cerita Rakyat dari Jawa Timur* dan lain-lain.

- b. Dongeng Modern

Dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Dongeng modern (*modern fairy stories*) adalah cerita fantasi modern (*modern fairy stories*). Cerita-cerita seperti *Harry Potter* (J.K. Rowling), *Lord Of The Rings* (J.R.R. Tolkien), *Goosebumps* (R.L. Stine), dan lain-lain. Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah buku *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Buruk* (Poppy Donggi Hutagalung).

4. Unsur-unsur Dongeng

- a. Tema

Harymawan (via Wiyatmi, 2009:49) mendefinisikan tema merupakan rumusan intisari cerita sebagai landasan idiil dalam menentukan arah tujuan cerita.

Tarigan (1984:125) mengatakan dalam cerita-cerita zaman dulu, yaitu cerita-cerita tradisional, akan kita dapati tema-tema:

- 1) Kebaikan mengalahkan kejahatan
- 2) Dalam kesusahan barulah orang ingat akan Tuhan
- 3) Orang sabar pasti selamat, dan lain-lain.

b. Tokoh

Wiyatmi (2009:30) menyatakan tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Jadi, tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita yang secara tidak langsung menyampaikan ajaran-ajaran moral kepada pembaca.

Dilihat berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh tokoh cerita dibedakan ke dalam tokoh statis, tak berkembang dan tokoh berkembang.

1) Tokoh Statis

Menurut Althenbernd & Lewis (via Nurgiyantoro, 2010:188) Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi.

2) Tokoh Berkembang

Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2010:188).

c. Latar

Latar atau yang biasa disebut setting dalam sebuah cerita adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan tempat cerita itu bergerak menyatu dengan tokoh alur ataupun temanya. Jadi, latar merupakan latar belakang suatu cerita di mana dan kapan serta dalam keadaan bagaimana cerita itu terjadi (Titik, 2012:53).

1) Latar Tempat

Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi, misalnya latar tempat dalam kubah, yang menunjuk latar pedesaan, perkotaan, atau latar tempat lainnya. (Sayuti, 2000:127).

2) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis melalui pemerian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi tersebut secara jelas pula. (Sayuti, 2000:127).

3) Latar Sosial

Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatan-nya, seperti latar bawah atau rendah latar sosial menengah, dan latar sosial tinggi (Sayuti, 2000:127).

d. Alur

Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiantoro, 2005:237).

Jika ditinjau dari segi akhir cerita dikenal adanya plot terbuka dan plot tertutup. Di dalam plot tertutup pengarang memberikan kesimpulan cerita kepada pembacanya, sedangkan dalam plot terbuka cerita sering dan biasanya berakhir pada klimaks, dan pembaca dibiarkan untuk menentukan apa yang (diduga dan mungkin) akan menjadi penyelesaian cerita: akhir cerita dibiarkan menggantung atau menganga (Sayuti, 2000:58).

e. Sudut Pandang

Menurut Sayuti (2000:159) Lazimnya, sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni:

- 1) Sudut pandang *first person-central* atau *aku dan sertaan*;
- 2) Sudut pandang *first person peripheral* atau *aku dan tak sertaan*;
- 3) Sudut pandang *third-person-omniscient* atau *dikisahkan-maha tahu*;
- 4) Sudut pandang *third-person-limited* atau *dikisahkan terbatas*.

f. Gaya

Wiyatmi (2009:42) mengemukakan gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Jadi, gaya adalah ciri khas kepenulisan pengarang atau pribadi pengarang yang tertuang dalam karya-karyanya untuk menarik pembaca.

g. Moral

Moral amanat, atau *messages* dapat dipahami sebagai sesuatu yang disampaikan kepada pembaca. Moral berurusan dengan masalah baik dan buruk namun istilah moral itu selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik (Nurgiantoro, 2005:237).

5. Cara Menulis Kembali Dongeng

Menurut Wirajaya dan Sudarmarwanti (2010:109) adapun beberapa hal yang perlu kalian perhatikan dalam menuliskan kembali dongeng antara lain berikut.

- a) Inti dari dongeng harus tercakup secara keseluruhan.
- b) Urutan cerita harus disajikan secara urut dan padu.
- c) Tidak menghilangkan bagian penting dari dongeng, sehingga dongeng tetap utuh.
- d) Penggunaan pilihan kata yang menarik dan kalimat efektif.

C. Metode

1. Diskusi
2. Penugasan
3. Tanya Jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa. b. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. c. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang dongeng yang pernah dibaca dan didengar. d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	3 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi menulis dongeng. <p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dengan bimbingan guru menentukan unsur intrinsik. b. Siswa menuliskan kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar dengan bahasa sendiri serta memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. <p><i>Konfirmasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengumpulkan dongeng yang telah dituliskan. 	<p>20 menit</p> <p>47 menit</p> <p>5 menit</p>
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Siswa mendapatkan motivasi dari guru untuk giat menulis dan membaca. c. Guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam. 	5 menit

E. Rubrik Penilaian

No	Aspek	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	5
2.	Ketepatan logika urutan cerita	5
3.	Ketepatan makna seluruh cerita	5
4.	Ketepatan pilihan kata	5
5.	Ketepatan Kalimat	5
6.	Ejaan dan tata bahasa	5
7.	Kreativitas dalam mengembangkan cerita	5
Skor total		50

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times \text{skor ideal (100)}$$

F. Alat/Bahan/Sumber

- a. Alat: kertas dan pulpen.
- b. Sumber:

- Danandjaja, James. 1991. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- _____, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Priyatni, Endah Tri, Yuni Pratiwi & Sumiyadi. 2008. *Contextual Teaching and Learning Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sawali & Ch. Susanto. 2010. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sayuti, Suminto. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Wiesendendanger, Katherine D. *Strategies for Literacy Education*. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Wirajaya, Asep Yudha dan Sudarmawati. 2010. *Berbahasa dan Bersastra Indonesia 1 untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- W.S. Titik, dkk. 2012. *Kreatif Menulis Cerita*. Bandung: Nuansa.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

G. Instrumen

1. Tulislah sebuah dongeng dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a. Mengidentifikasi unsur intrinsik dongeng yang pernah dibaca atau didengar.
 - b. Menulis kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar menggunakan bahasa sendiri dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Tindak lanjut:

1. Hasil pembelajaran akan digunakan sebagai dasar penentuan *treatment* dalam penelitian.

Refleksi:

.....

.....

.....

.....

Mengetahui
Guru Pembimbing,

Yogyakarta,
Mahasiswa

Agustina Setyawati, S. Pd.
NIP 19610806 198303 2 009

Saida Nurjani
NIM 09201244053

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelompok Eksperimen

Sekolah	: SMP Negeri 2 Depok Sleman
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/1
Standar Kompetensi	8. Mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui pantun dan dongeng
Kompetensi Dasar	8.1 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar
Indikator	(1) Mengidentifikasi unsur intrinsik dalam dongeng. (2) Menulis dongeng kembali dengan bahasa sendiri, memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan, menggunakan strategi <i>Story Writing Map</i> berbantuan media <i>Wordless Picture Books</i> .
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca bacaan dongeng yang telah dibagikan guru, siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik dalam teks bacaan dongeng.
2. Setelah mengidentifikasi unsur intrinsik, siswa dapat menulis dongeng kembali dengan bahasa sendiri, memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan, menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah suatu cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi yang diwariskan turun-temurun baik secara lisan maupun tertulis, walaupun banyak yang melukiskan kebenarannya dan mengandung banyak ajaran-ajaran moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

2. Ciri-ciri Dongeng

Ada ciri tertentu yang membedakan dongeng dengan karya sastra yang lain (Nurgiyantoro, 2010:164-166), yaitu:

- a. dongeng terjadi secara universal;

- b. dongeng bersifat imajinasi;
- c. bersifat sederhana dan stereotip;
- d. bersifat linear;
- e. bersifat tradisional dan personal.

3. Jenis-jenis Dongeng

Danandjaja (1991:86) membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu:

- a. Dongeng Binatang
- b. Dongeng Biasa
- c. Lelucon dan Anekdot
- d. Dongeng-dongeng Berumus

Di sisi lain Nurgiyantoro (2010:201) membedakan dongeng menjadi dua, yaitu:

- a. Dongeng Klasik

Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lama. Pada mulanya dongeng-dongeng jenis ini hanya dikenal oleh masyarakat empunya dongeng. walaupun menyebar ke masyarakat lain pada ummnya ia hanya sebatas pada masyarakat yang pernah bersentuhan secara budaya saja, dan itu pun membutuhkan waktu yang rekatif lama. Misalnya *Cerita Rakyat dari Yogyakarta*, *Cerita Rakyat dari Surakarta*, *Cerita Rakyat dari Jawa Timur* dan lain-lain.

- b. Dongeng Modern

Dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Dongeng modern (*modern fairy stories*) adalah cerita fantasi modern (*modern fairy stories*). Cerita-cerita seperti *Harry Potter* (J.K. Rowling), *Lord Of The Rings* (J.R.R. Tolkien), *Goosebumps* (R.L. Stine), dan lain-lain. Contoh untuk karya sastra Indonesia misalnya adalah buku *Hilangnya Ayam Bertelur Emas* (Djokolelono) dan *Putri Buruk* (Poppy Donggi Hutagalung).

4. Unsur-unsur Dongeng

- a. Tema

Harymawan (via Wiyatmi, 2009:49) mendefinisikan tema merupakan rumusan intisari cerita sebagai landasan idiil dalam menentukan arah tujuan cerita.

Tarigan (1984:125) mengatakan dalam cerita-cerita zaman dulu, yaitu cerita-cerita tradisional, akan kita dapati tema-tema:

- 1) Kebaikan mengalahkan kejahatan
- 2) Dalam kesusahan barulah orang ingat akan Tuhan
- 3) Orang sabar pasti selamat, dan lain-lain.

b. Tokoh

Wiyatmi (2009:30) menyatakan tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Jadi, tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita yang secara tidak langsung menyampaikan ajaran-ajaran moral kepada pembaca.

Dilihat berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh tokoh cerita dibedakan ke dalam tokoh statis, tak berkembang dan tokoh berkembang.

1) Tokoh Statis

Menurut Althenbernd & Lewis (via Nurgiyantoro, 2010:188) Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi.

2) Tokoh Berkembang

Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2010:188).

c. Latar

Latar atau yang biasa disebut setting dalam sebuah cerita adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan tempat cerita itu bergerak menyatu dengan tokoh alur ataupun temanya. Jadi, latar merupakan latar belakang suatu cerita di mana dan kapan serta dalam keadaan bagaimana cerita itu terjadi (Titik, 2012:53).

1) Latar Tempat

Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi, misalnya latar tempat dalam kubah, yang menunjuk latar pedesaan, perkotaan, atau latar tempat lainnya. (Sayuti, 2000:127).

2) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis melalui pemerian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi tersebut secara jelas pula. (Sayuti, 2000:127).

3) Latar Sosial

Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatan-nya, seperti latar bawah atau rendah latar sosial menengah, dan latar sosial tinggi (Sayuti, 2000:127).

d. Alur

Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik (Nurgiantoro, 2005:237).

Jika ditinjau dari segi akhir cerita dikenal adanya plot terbuka dan plot tertutup. Di dalam plot tertutup pengarang memberikan kesimpulan cerita kepada pembacanya, sedangkan dalam plot terbuka cerita sering dan biasanya berakhir pada klimaks, dan pembaca dibiarkan untuk menentukan apa yang (diduga dan mungkin) akan menjadi penyelesaian cerita: akhir cerita dibiarkan menggantung atau menganga (Sayuti, 2000:58).

e. Sudut Pandang

Menurut Sayuti (2000:159) Lazimnya, sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni:

- 1) Sudut pandang *first person-central* atau *aku dan sertaan*;
- 2) Sudut pandang *first person peripheral* atau *aku dan tak sertaan*;
- 3) Sudut pandang *third-person-omniscient* atau *dikisahkan-maha tahu*;
- 4) Sudut pandang *third-person-limited* atau *dikisahkan terbatas*.

f. Gaya

Wiyatmi (2009:42) mengemukakan gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Jadi, gaya adalah ciri khas kepenulisan pengarang atau pribadi pengarang yang tertuang dalam karya-karyanya untuk menarik pembaca.

g. Moral

Moral amanat, atau *messages* dapat dipahami sebagai sesuatu yang disampaikan kepada pembaca. Moral berurusan dengan masalah baik dan buruk namun istilah moral itu selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik (Nurgiantoro, 2005:237).

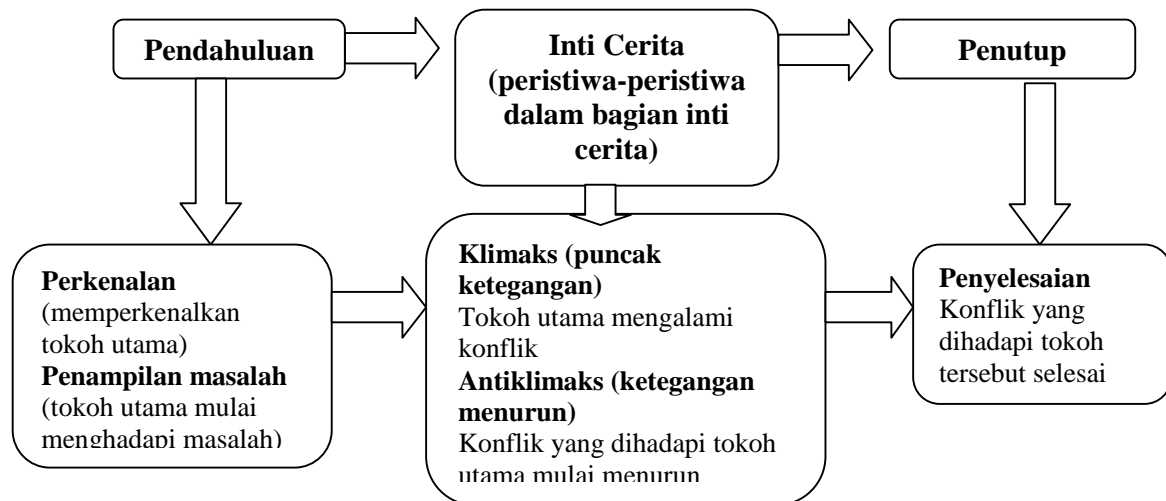
5. Cara Menulis Kembali Dongeng

Menurut Wirajaya dan Sudarmawanti (2010:109) adapun beberapa hal yang perlu kalian perhatikan dalam menuliskan kembali dongeng antara lain berikut.

- a) Inti dari dongeng harus tercakup secara keseluruhan.
- b) Urutan cerita harus disajikan secara urut dan padu.
- c) Tidak menghilangkan bagian penting dari dongeng, sehingga dongeng tetap utuh.
- d) Penggunaan pilihan kata yang menarik dan kalimat efektif.

6. Menentukan Rangkaian Peristiwa

Sebuah rangkaian cerita biasanya terdiri atas bagian pendahuluan, inti, dan penutup. pada bagian pendahuluan, biasanya dikenalkan tokoh dan latar cerita. Bagian itu memaparkan masalah yang dihadapi para tokoh, lalu pada bagian penutup biasanya terdapat solusi/jalan keluar dari masalah-masalah yang ada (Priyatni dkk, 2008:62).



Contoh rangkaian peristiwa dalam dongeng Si Pitung berikut ini (Sawali dan Ch. Susanto, 2010:67)

Bagian	Tahap Peristiwa	Peristiwa
Pendahuluan	Perkenalan	Si Pitung adalah seorang pemuda yang saleh. Ia rajin belajar mengaji. Selesai belajar mengaji, ia pun berlatih silat.
	Penampilan masalah	1. Si Pitung tidak tega menyaksikan penderitaan rakyat kecil akibat itulah Belanda (Kumpeni), sekelompok Tauke, dan para tuan tanah yang sewenang-wenang. 2. Si Pitung dan teman-temannya merampok harta para Tauke dan tuan tanah kaya untuk dibagi-bagikan kepada rakyat miskin.
Inti cerita	Klimaks (puncak ketegangan)	Kumpeni memaksa penduduk agar mau menunjukkan keberadaan Si Pitung. Kumpeni juga menyandra

		kedua orang tua Si Pitung dan Haji Naipin. Karena tidak kuat menahan siksaan, mereka menunjukkan keberadaan Si Pitung dan membocorkan rahasia kekebalan tubuhnya.
	Antiklimaks (ketegangan menurun)	Kumpeni menyergap Si Pitung. Karena rahasia kekebalan tubuhnya sudah diketahui, Si Pitung dilempari telur-telur busuk dan ditembak.
penutup	Peleraian dan penyelesaian	Si Pitung tewas seketika. Meskipun demikian, untuk Jakarta, Si Pitung dianggap sebagai pembela rakyat kecil.

7. Mengembangkan Rangkaian Peristiwa Dongeng Menggunakan Bahasa Sendiri dengan Memperhatikan Pilihan Kata, Tanda Baca, dan Ejaan.

Pada saat mengembangkan ide atau gagasan yang akan dirangkai menjadi dongeng yang lengkap harus memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. Berikut ini dijelaskan mengenai pengertian diksi dan ejaan.

Diksi adalah pilihan kata. Diksi juga merupakan salah satu ciri khas pengarang.

Ejaan adalah kaidah cara penggambaran bunyi-bunyi (kata, kalimat, dsb) dalam bentuk tulisan (huruf-huruf) serta penggunaan tanda baca (KBBI).

8. Menulis Dongeng Menggunakan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books*.

a. Pengertian Strategi *Story Writing Map*

Menurut Bergenske & Stark (via Wiesendanger, 2001:130) strategi *Story Writing Map* adalah strategi yang digunakan pada tahap pra-penulisan yang mana dapat meningkatkan keterampilan mengorganisir siswa dan membantu mereka mengidentifikasi serta memahami unsur-unsur dalam cerita. Strategi ini menumbuhkan kreativitas siswa dan membantu mereka mengembangkan tujuan dari menulis.

This strategy (Bergenske, 1987; Stark, 1987) is a prewriting strategy which increases students' organizational skills and helps them identify and understand the elements of a story. This strategy encourages student creativity and helps students develop a purpose for writing (Wiesendanger: 2001:130).

b. Pengertian Media *Wordless Picture Books*

Wordless Picture book adalah buku bacaan bergambar tanpa teks, yang berfungsi meningkatkan kemampuan anak berbahasa dengan cara meminta anak bercerita tentang ilustrasi yang dilihatnya (Bunanta, 1998:43).

9. Langkah-langkah Menggunakan Strategi *Story Writing Map* Berbantuan Media *Wordless Picture Books*

- a. Siswa diberi teks bacaan dongeng yang dibagikan guru.
- b. Siswa mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam teks bacaan dongeng.
- c. Siswa menggambarkan bagian awal cerita yang berupa unsur paling penting dari latar cerita, yaitu pengenalan dan penampilan masalah berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*Wordless Picture Books*) dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng.
- d. Siswa menggambarkan bagian tengah cerita berupa inti cerita yang terdiri dari klimaks dan anti klimaks berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*Wordless Picture Books*) hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng.
- e. Siswa menggambarkan bagian akhir cerita yang berupa solusi dan kesimpulan berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (*Wordless Picture Books*) hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng.
- f. Siswa mempublikasikan hasil pekerjaannya dalam bentuk majalah dinding.

C. Metode

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa. b. Guru menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. c. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang dongeng yang pernah dibaca dan didengar. d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 	3 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi menulis dongeng. b. Peserta didik membaca teks bacaan dongeng yang telah dibagikan guru. 	20 menit

	<p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dengan bimbingan guru mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam teks bacaan dongeng. Siswa dengan bimbingan guru menggambarkan bagian awal cerita yang berupa unsur paling penting dari latar cerita, yaitu pengenalan dan penampilan masalah berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (<i>Wordless Picture Books</i>) dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng. Siswa dengan bimbingan guru menggambarkan bagian tengah cerita berupa inti cerita yang terdiri dari klimaks dan anti klimaks berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (<i>Wordless Picture Books</i>) dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng. Siswa dengan bimbingan guru menggambarkan bagian akhir cerita yang berupa solusi dan kesimpulan berbantuan media buku bergambar tanpa tulisan (<i>Wordless Picture Books</i>) dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng. <p><i>Konfirmasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan dongeng yang telah dituliskan. Siswa dengan bimbingan guru mempublikasikan hasil pekerjaannya dalam bentuk majalah dinding. 	<p>47 menit</p> <p>5 menit</p>
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa mendapatkan motivasi dari guru untuk giat menulis. Guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam. 	5 menit

E. Rubrik Penilaian

No	Aspek	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	5
2.	Ketepatan logika urutan cerita	5
3.	Ketepatan makna seluruh cerita	5

4.	Ketepatan pilihan kata	5
5.	Ketepatan Kalimat	5
6.	Ejaan dan tata bahasa	5
7	Kreativitas dalam mengembangkan cerita	5
Skor total		50

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times \text{skor ideal (100)}$$

F. Alat/Bahan/Sumber

- a. Alat: kertas dan pulpen.
- b. Sumber:

- Danandjaja, James. 1991. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- _____, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Priyatni, Endah Tri, Yuni Pratiwi & Sumiyadi. 2008. *Contextual Teaching and Learning Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sawali & Ch. Susanto. 2010. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sayuti, Suminto. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Wiesendanger, Katherine D. *Strategies for Literacy Education*. Ohio: Merril Prentice Hall.
- Wirajaya, Asep Yudha dan Sudarmarwati. 2010. *Berbahasa dan Bersastra Indonesia 1 untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- W.S. Titik, dkk. 2012. *Kreatif Menulis Cerita*. Bandung: Nuansa.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

G. Instrumen

1. Tulislah sebuah dongeng dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a. Siswa diberi bacaan dongeng oleh guru.
 - b. Mengidentifikasi unsur intrinsik dalam teks bacaan dongeng.
 - c. Menulis dongeng kembali dengan bahasa sendiri, memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan, menggunakan strategi *Story Writing Map* berbantuan media *Wordless Picture Books* dan hasil identifikasi unsur intrinsik dongeng.

Tindak lanjut:

1. Hasil pembelajaran akan digunakan sebagai dasar penentuan *treatment* dalam penelitian.

Refleksi:

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui
Guru Pembimbing,

Yogyakarta,
Mahasiswa

Agustina Setyawati, S. Pd.
NIP 19610806 198303 2 009

Saida Nurjani
NIM 09201244053

Bacaan Dongeng Pretest

Siasat Ular Tua

Dahulu kala ada seekor ular tinggal dalam sebuah hutan. Ular ini besar tapi ia berusia lanjut.

Kebanyakan pada waktu itu ia sering kelaparan karena ia tak bisa menangkap mangsanya lagi. Tenaganya sudah lemah, gerakannya sudah lamban.

Sementara hewan-hewan lain yang hendak dimangsanya mampu bergerak cepat dan gesit. Menghindar dari terkaman Sang Ular.

Suatu hari, ular tersebut mengembara untuk mencari makanan dan ia sampai ada sebuah telaga yang penuh dengan kodok.

“Kodok-kodok itu tampak lezat,” kata Ular. “Aku berharap dapat menyantapnya.”

Tetapi ketika ia datang mendekatinya. Mereka semua meloncat ke dalam dan lenyap.

“Aku harus memikirkan cara untuk menipunya,” ia berpikir lagi. Kali ini Si Ular menutup matanya dan tergeletak diam.

Kodok-kodok melihat Si Ular tergeletak diam dan tak berkeinginan untuk mengejar mereka.

Mereka heran dan penasaran. Kenapa ular itu hanya berdiri diam. Ada yang mendunga bahwa ular itu telah mati.

Salah satu kodok itu ada yang masih berusia muda. Ia adalah putra Si Raja Kodok.

“Lihat Ular itu tidak mencoba menangkap kita. Barangkali ia mati? Ayo kita lihat” kata Pangeran Kodok.

“Jangan... jangan putraku, kauharus hati-hati, dia itu ular, banyak muslihatnya, jika kau mendekatinya, mungkin ia akan menelanmu.” kata Sang Ratu Kodok.

Tetapi Sang Pangeran Kodok tak menghiraukan perkataan Ibunya.

“Putraku...!” pekik Ratu Kodok.

“Jangan kuatir Ibu...! Aku bisa menjaga diri!”

Berkata demikian, Pangeran Kodok sudah berlari meninggalkan Ibunya,

Ia mendekati ular tersebut, ketika Si Ular tak bergerak. Ia agak-agak takut. Ia berusaha waspada, jika Ular itu menerkam ia akan melompat sekuat-kuatnya.

Ular itu masih diam saja, seperti tak merasa ada kedatangan Pangeran Kodok. Pangeran Kodok merasa sedikit lebih berani, lalu ia mendorong ular itu sedikit. Sang Ular membuka matanya. Si Pangeran Kodok ketakutan dan cepat-cepat menyingkir.

“Jangan takut padaku, anakku,” kata Si Ular. “Aku tak akan menyakitimu. Dahulu, aku pernah menggigit putra seorang pertapa. Sang Pertapa sangat marah kepadaku dan mengutukku. Ia berkata aku harus melayani para kodok dengan menggendongnya berkeliling.

“Apa benar demikian?” Tanya Pangeran Kodok yang bodoh itu mempercayai cerita Si Ular. “Ya, Pangeran,” kata Si Ular merendahkan diri. “Aku adalah pelayan paduka. Silahkan naik ke punggung hamba.” Sang Pangeran Kodok menaiki punggung ular yang licik itu.

“Bawalah aku merayap menuju istana raja.”

Begitu sampai di istana Sang Ratu Kodok terkejut.

“Turun dari ular itu segera,” teriak Sang Ratu terkejut melihat putranya menunggangi Ular.

“Ya Bunda, jangan khawatir. Ular ini tak akan menyakiti kita,” kata Pangeran Kodok menceritakan seluruh pengalamannya.

“Kalau demikian masalahnya kita akan senang mendapatkan tunggangan,” kata Raja dan Ratu Kodok. Mulut ular menjadi basah.

Mikirkan kodok-kodok gemuk dan lezat yang menunggangi punggungnya. Tetapi ia sadar bahwa ia harus sabar.

Untuk beberapa hari Sang Ular membawa keluarga kerajaan kodok masuk dan keluar hutan. Suatu hari ia berhenti tiba-tiba.

“Ada apa?” Tanya Pangeran Kodok. “Mengapa kamu berhenti?”

“Selama beberapa hari ini aku belum makan. Aku merasa sangat lemah menggondong kalian,” kata Sang Ular dengan sedih.

“Bila kalian mengizinkan aku akan menyantap beberapa ekor kodok.”

“Bagaimana mungkin aku membiarkanmu memangsa rakyatku?” Tanya Raja Kodok yang kelihatan sangat kebingungan.

Bila kalian tidak mengizinkan aku akan segera mati dan kalian tak akan memiliki siapa pun yang akan membawa berkeliling,” kata Ular licik itu.

“Kalau itu masalahnya, kamu boleh memangsa beberapa ekor kodok,” kata Raja Kodok.

Sang Ular mulai menyantap kodok satu persatu. Berangsur-angsur ia menjadi bertambah kuat.

Suatu hari ular itu tampak berkeliling mencari kodok tetapi tak menemukan seekor pun. Ia pegi menghadap Raja dan berkata,” Tak ada seekor kodok pun yang masih tinggal dalam telaga ini.”

Apa benar demikian?” Tanya Raja Kodok terkejut.

“Ya!” kata Sang Ular menjilat bibirnya. “Aku telah memangsa semua kodok satu persatu. Aku merasa lapar sekarang ini, sehingga hari ini adalah giliranmu.”

“Apa berani kau hendak memakanku. Aku adalah Raja Kodok!” bentak Sang Raja Kodok. Namun Si Ular tak peduli, tak ada yang ditakuti terhadap tiga ekor kodok itu dan ia langsung menyergap Raja Kodok, Ratu, dan Pangeran Kodok.

Itulah siasat ular tua, jangan percaya pada seseorang yang jelas-jelas perangnya buas dan kejam.

(Dikutip dari buku *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, karya MB. Rahimsyah AR, dengan pengubahan seperlunya)

Bacaan Dongeng Perlakuan I

Kuda yang Malang

Musim kemarau. Siang itu panas sekali. Sinar matahari benar-benar terasa menyengat.

Di tengah hutan kancil berjalan gontai. Perutnya benar-benar kelaparan. Semenjak pagi perutnya belum terisi apa pun juga. Di musim kemarau ini Si Kancil kesulitan mencari buah timun dan buah segar untuk makanannya.

Kancil berjalan kian kemari. Barangkali ada makanan yang dapat dijadikan pengganti perutnya yang lapar. Melewati gerumbul di dekat sungai kecil, Kancil dikejutkan oleh rintihan suara yang terdengar sangat memelas. “Tolooong! Tolooooong!”

Kancil berdiri tegak mencari sumber suara. Suara itu berasal dari balik rumpun bambu, ia segera melangkah mendatangi. Sejenak dilupakannya rasa lapar dan keinginannya untuk mencari makan. Ternyata di sana sahabatnya, Si Kuda, tengah diterkam punggungnya oleh Serigala.

“Kena kau!” ucap Serigala disela gigitannya. “Hari ini engkau akan menjadi santapanku!”

Si Kuda telah meronta-ronta dengan hebat dan berusaha keras untuk melepaskan diri, namun gigitan serta cengkeraman serigala tidak dapat dilepaskannya. Kuda makin kesakitan sementara Serigala semakin bernafsu untuk segera memakannya.

Melihat sahabatnya menderita kesakitan, Kancil berusaha memberikan bantuannya, Kancil berkata, “Wah, hebat betul engkau hari ini Serigala!”

Serigala terkejut melihat kedatangan Kancil. “Hei, Cil! apa kau juga ingin aku makan? Tunggulah sebentar, biar kumakan Kuda ini dulu!”

“Cil, tolonglah aku.” rintih Kuda.

“Tenanglah kawan,” jawab Kancil seolah tak memperhatikan penderitaan sahabatnya.

“Aku turut bersyukur dan gembira melihat tangkapan besarmu ini kawan. Meski..” Kancil tidak meneruskan ucapannya. Itu disengaja agar Serigala jadi penasaran.

“Meski apa, Cil?” Serigala menyergah dengan sahutan bengis.

“Meski keberuntunganmu belum lengkap adanya!”

“Apa maksudmu, Cil!” kata serigala penasaran.

“Kau dapat menangkap Kuda itu, karena ia sedang sakit kakinya! Cobalah engkau pikir baik-baik, apakah selama ini engkau mampu mengejar atau bahkan dapat menangkap Kuda itu?” Tanya Kancil.

Serigala mulai memutar otak. Ia ingin tahu apa sesungguhnya maksud terselubung dari hewan kecil yang terkenal cerdik ini.

“Walaupun larimu kencang, namun tidak seberapa jika dibandingkan cepatnya lari Kuda!”

“Apa maksudmu, Cil?” ucap Serigala tak mengerti.

“Maksudku, jika kakinya tidak pincang, mana mungkin engkau mampu menangkap Kuda itu?”

Sejenak Serigala melepaskan gigitannya pada punggung Kuda. Matanya tajam meliar menatap Kancil.

Serigala turun dari atas punggung kuda. Kancil terus berkata, “Kuda itu kakinya pincang! Karena telapak kakinya luka tertusuk duri. Kalau kau mau makan kuda itu hilangkanlah dulu duri di kakinya. Jika tidak, tenggorokanmu pasti sakit seperti ditusuk jarum dan sangat sukar bagimu untuk melepaskan duri itu jika sudah berada di dalam tenggorokanmu sendiri!”

Kancil terus melancarkan siasatnya. “Kalau kau tidak percaya, boleh kau periksa sendiri duri di telapak kaki kuda.”

Serigala menurut. Ia beranjak ke belakang kuda ingin memeriksa dan mencabut duri di kaki kuda. Sementara Kancil mendedip-kedipkan matanya pada kuda.

Kuda mengangkat kaki belakangnya dan wajah Serigala mendekat untuk melihat telapak kaki Kuda.

Kancil memberi isyarat pada Kuda.

Inilah kesempatan yang baik, dengan sekuat tenaganya Kuda menendang kepala Serigala!” Nih rasakan dulu tendangan kakiku...!” teriak Kuda.

“Auuuughhh...!”

Betapa kerasnya tenaga tendangan kaki Kuda itu hingga tubuh Serigala terjengkang ke belakang dan membentur batang pohon. Wajahnya berdarah hebat dan seketika itu Serigala pingsan.

“Hehehehe.....siasatmu memang hebat, Cil!” kata Kuda. “Terima kasih ya Cil!”

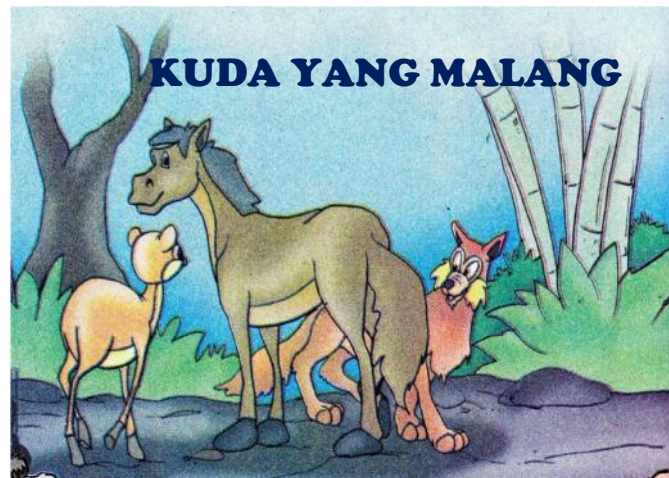
“Sama-sama sahabatku....” sahut Kancil.” Tapi kita harus segera meninggalkan tempat ini.”

“Kau benar Cil!” kata Kuda. “Jika Serigala siuman pastilah akan mengejar kita. Ayo cepat kita lari, tinggalkan tempat ini!”

Itulah hewan kecil namun berotak cerdas. Siapa lagi kalau bukan Si Kancil.

Kancil tidak selalu nakal, ia memang suka makan timun. Tapi tidak berlebihan. Yang jelas kancil suka dan sering menolong hewan lainnnya.

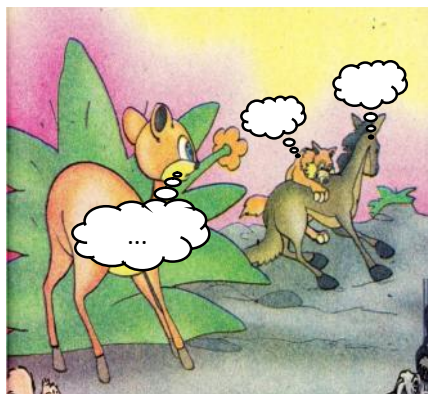
(Dikutip dari buku *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, karya MB. Rahimsyah AR, dengan pengubahan seperlunya)



Bagian 1
Perkenalan



Penampilan Masalah

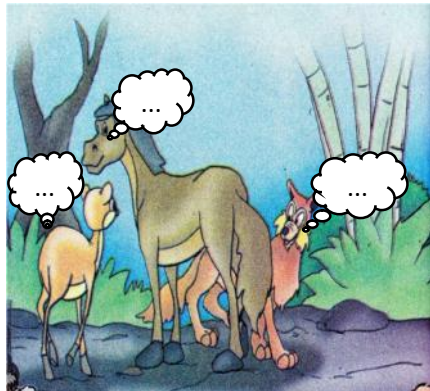


Bagian 2

Klimaks



Antiklimaks



Bagian 3

Penyelesaian



(Dikutip dari buku *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, karya MB. Rahimsyah AR, dengan penggubahan seperlunya)

Bacaan Dongeng Perlakuan 2

Hakim yang Cerdik

Di tepi sungai yang subur ada Sapi betina, Sapi jantan dan anak mereka seekor Sapi yang baru beranjak remaja. Pemandangan tepi hutan yang indah dan rumput yang hijau subur membuat mereka gembira. Anak Sapi berlarian ke sana ke mari. Sapi muda itu berjalan ke tepi sungai, ia melihat berbagai hewan kecil di sekitar sungai. Hatinya merasa senang saat melihat katak berloncatan kian kemari. Tak terasa ia sudah sangat jauh meninggalkan tempat kedua orang tuanya.

“Tolooooong...!” tiba-tiba ia mendengar suara merintih.

Aih, di depan sana ada seekor Buaya sedang tertindih pohon yang patah.

“Tolong, tolonglah aku.....” rintih Buaya dengan suara memelas.

“Kau kenapa Pak Buaya?” tanya Sapi sambil mendekat.

“Aduh Sapi yang baik, sudah dua hari aku tertindih kayu besar ini.”

“Siapa yang menindihmu Pak Buaya?”

“Gara-gara gempa bumi dua hari yang lalu. Sekarang tolonglah aku Sapi yang baik.”

“Ah, kurasa aku tak bisa menolongmu.” Kata Sapi.

“Lho? Kenapa? Kau pasti kuat mendorong kayu yang menindihku ini.”

“Kuat sih kuat, tapi....”

Sapi teringat akan pesan Ibunya bahwa bangsa Buaya tidak bisa dipercaya, mereka licik sekali. Suka makan daging hewan lainnya. Buaya terus merayu dengan berbagai macam cara sembari mengeluarkan air mata. Sapi muda terpengaruh. Lama-lama ia merasa kasihan juga.

“Baiklah aku akan mendorong kayu itu sekuat tenaganya, dan akhirnya plong! Buaya terlepas dari tindihan kayu.

Tapi...astaga! begitu terlepas dari tindihan kayu, Buaya itu langsung meloncat ke punggung Sapi dan menerkam punuk sapi.

“Nah iya kan, ternyata kau binatang yang jahat!” dengus Si Sapi.

“Aduhhh...!” pekik Sapi kesakitan.” Kenapa kau menggigit punukku?”

“Lho? Aku kan sudah minta tolong kepadamu, bahwa aku tertindih kayu selama dua hari, tidak makan dan tidak minum. Sekarang kau harus menolongku bebas dari rasa haus dan lapar.”

“Dengan memakan dagingku?” tukas Sapi.

“Betul, sekaligus meminum darahmu.”

“Dasar Buaya licik, tak tahu balas budi!”

“Sudahlah Sapi muda yang bodoh!” sergah Buaya.” Terimalah nasibmu.”

“Tidak! Ini tidak adil!” teriak Sapi.

“Lho? Ini sudah hukum rimba, siapa yang kuat dia yang menang.”

“Tidak aku tak bisa terima.”

“Kau bisa bertanya pada makhluk yang lain, boleh hewan boleh benda apa saja, pasti mereka akan membenarkanku.” Sahut Buaya.

“Ya, aku akan meminta keadilan pada yang lain.” Kata Sapi.

Kebetulan saat itu ada tikar lapuk hanyut di sungai. Sapi menceritakan kejadian yang menyimpannya dan meminta pendapat tikar lapuk. Apa jawabnya?

“Itu sudah benar, terimalah nasibmu. Aku juga mengalaminya, ketika keadaanku masih baru aku dipakai, jika kotor dibersihkan tapi setelah lapuk dan banyak yang bolong aku dibuang ke sungai begitu saja.”

“Nah, benar kan kataku,” sahut Buaya.

“Tidak, nah itu ada keranjang hanyut,” protes Sapi.

Tapi ketika keranjang itu di tanya jawabnya persis seperti tikar.

“Ketika masih baru dan utuh aku dipakai, kini setelah rusak aku dibuang ke sungai begitu saja.”

“Nah, benar ‘kan?’ sahut Buaya.

Tiba-tiba ada seekor Bebek betina tua berenang, Sapi dan Buaya meminta pendapat Bebek.

“Kukira Buaya benar, sebab manusia juga kejam, ketika aku masih muda dan bisa bertelur aku dipelihara, sekarang ketika aku sudah tua mau disembelih. Untungnya aku bisa melarikan diri, jadi itulah perbuatan manusia, mereka mau enaknya sendiri.

“Hohoho..mau mengadu ke mana lagi kau Sapi.”

Saat itu kebetulan Kancil lewat di depan Buaya dan Sapi. Kali ini Buaya yang meminta pendapat Kancil. Ia yakin Kancil juga akan membenarkan pendiriannya.

“Kalau aku diminta menjadi hakim, aku harus tahu awal kejadiannya,” kata Kancil. “Apakah kalian keberatan jika mengulang awal kejadian yang kalian alami?”

“Tidak, aku tidak keberatan,” sahut Buaya. Maka dilakukanlah pengulangan itu. Buaya kembali ke tempatnya semula. Sapi mengembalikan kayu besar ke punggung buaya.

“Benarkah kejadiannya seperti ini?” tanya Kancil.

“Benar!” jawab Sapi dan Buaya bersamaan.

“Lalu Pak Buaya memanggilku agar aku mau menolongnya,” sahut Sapi.

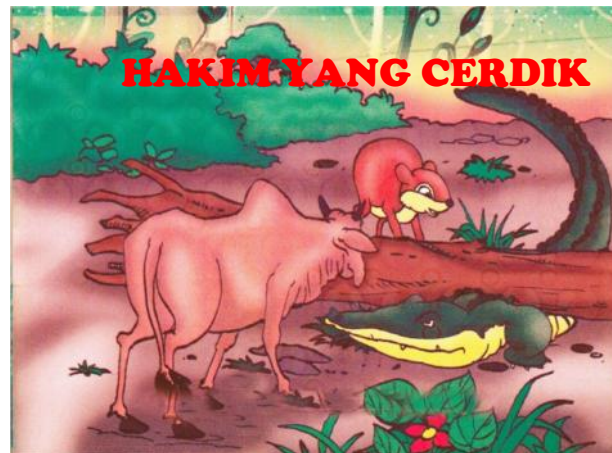
Kancil mendekati Sapi dan berbisik lirih. “Ayo kita tinggalkan Buaya jahat ini.”

Sapi baru sadar inilah kesempatan baginya lolos dari bahaya maut. Tanpa basa-basi lagi Sapi mengikuti lari arah Kancil yang sudah melompat lebih dulu.

“Hei..tunggu..! Jangan pergi dulu...!” teriak Buaya. Tapi Sapi dan Kancil tak menghiraukannya.

Makanya jangan terlalu rakus dan tak tahu balas budi akibatnya bisa celaka sendiri.

(Dikutip dari buku *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, karya MB. Rahimsyah AR, dengan pengubahan seperlunya)



Bagian 1 Perkenalan



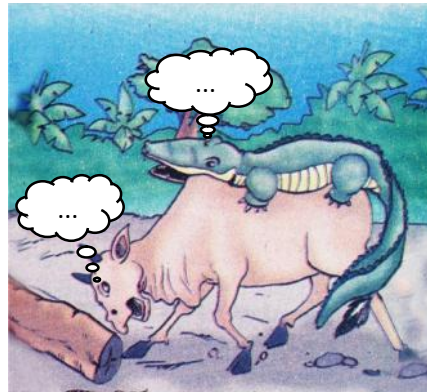
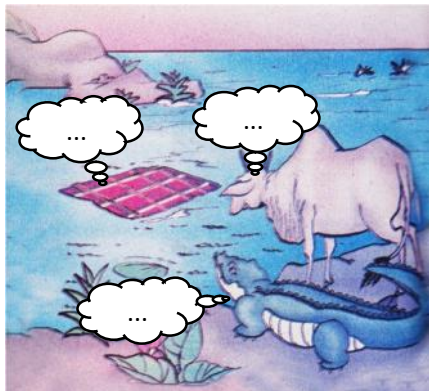
Penampilan Masalah



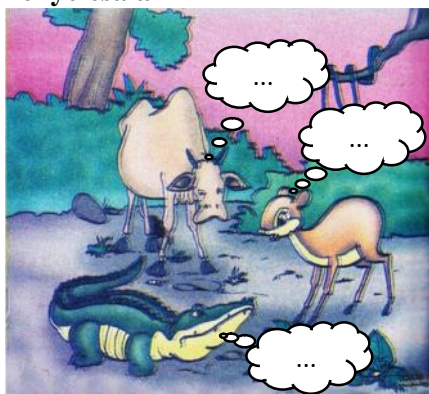
Bagian 2 Klimaks



Antiklimaks



Bagian 3 Penyelesaian



(Dikutip dari buku *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, karya MB. Rahimsyah AR, dengan pengubahan seperlunya)

Bacaan Dongeng Perlakuan 3

Ande-ande Lumut

Di sebuah desa, hiduplah seorang janda dengan beberapa anaknya yang cantik-cantik. Ada yang namanya Kleting Merah, Kleting Hijau, Kleting Hitam, dan Kleting Kuning. Sebenarnya Kleting Kuning hanyalah anak angkat, bukan anak kandung janda itu. Kleting Kuning sebenarnya adalah putri dari kerajaan Jenggala yang dikenal dengan nama Dewi Candrakirana.

Sebagai anak angkat, Kleting Kuning selalu disia-siakan oleh ibu angkat dan juga kakak-kakaknya yang lain. Mereka selalu memberikan pekerjaan yang berat-berat kepada Kleting Kuning. Sementara itu kakak-kakaknya hanya makan, tidur dan berhias saja. Meskipun demikian Kleting Kuning selalu mengerjakannya dengan baik.

Suatu ketika ada pengumuman bahwa Pangeran Yudakusuma mengadakan sayembara. Beliau mau mencari gadis untuk dijadikan permaisuri. Semua boleh ikut tanpa kecuali. Syaratnya, gadis tersebut masih suci, belum dijamah laki-laki lain.

Mengetahui hal itu kakak-kakaknya menyuruh Kleting Kuning pergi ke sungai membawa setumpuk pakaian kotor untuk dicuci. Agar ia tidak bisa ikut sayembara. Ketika ia sedang mencuci pakaian tiba-tiba datanglah seekor burung Bangau. Dia akan membantu Kleting Kuning menyelesaikan pekerjaan rumahnya asal mau mengikuti sayembara. Kleting Kuning menyetujuinya. Dalam sekejap saja semua pekerjaan rumahnya telah selesai.

Ia mengucapkan terima kasih kepada bangau itu. Ia kemudian pulang. Ternyata kakak-kakaknya sudah pergi jauh. Juga ibu angkatnya. Tetapi rumah dan pekarangan sudah bersih. Ia kemudian melaksanakan apa yang disarankan oleh bangau sewaktu di sungai. Ia berangkat menuju istana.

Sementara itu kakak-kakak Kleting Kuning sudah melangkah jauh. Mereka sudah hampir sampai di istana Pangeran Yudakusuma. Akan tetapi sayang, mereka mendapatkan jalan buntu. Ada sebuah sungai yang besar sekali di depan mereka. Tidak ada jembatan untuk menyeberang. Mereka bingung. Kalau menunggu sungai itu kering tidaklah mungkin. Berenang ke seberang lebih tidak mungkin lagi. Mereka hanya saling pandang.

Ketika mereka dalam kebingungan, datanglah seekor Yuyu (kepiting) raksasa. Yuyu Kangkang menawarkan bantuan tapi dengan syarat mereka harus mau menciumnya. Baru setelah itu mau menyeberangkan mereka. awalnya mereka bertiga tidak mau, tapi karena tidak ada jalan lain dan tidak mungkin menunggu sungai ini sampai kering. Mereka menyetujuinya. Satu persatu mencium Yuyu

Kangkang lalu diseberangkan begitu seterusnya. Mereka tidak sadar bahwa ternyata ciuman Yuyu Kangkang berbekas di pipi mereka.

Beberapa saat kemudian, Kleting Kuning datang. Pakaianya lusuh dan tubuhnya berdebu. Seperti kakaknya, ia pun terhenti di tepi sungai. Untuk berenang tidaklah mungkin. Dalam kebingungannya, tiba-tiba Yuyu Kangkang datang. Saat itu penampilan Kleting Kuning sangat lusuh. Dia tidak sempat membersihkan diri karena takut terlambat mengikuti sayembara.

Seperti sebelumnya Yuyu Kangkang juga menawarkan bantuan dengan syarat yang sama. Namun Kleting Kuning tidak mau karena dia ingat persyaratan mengikuti sayembara tersebut. Tiba-tiba Kleting Kuning mengeluarkan sebatang lidi. Lidi itu dipukulkan di air sungai tersebut. Seketika itu juga air sungai menjadi kering. Lalu ia segera menyeberang. Setelah sampai di seberang, ia memukulkan kembali lidi yang dibawanya dan air sungai kembali mengalir.

Sementara itu ketiga kakak Kleting Kuning sudah sampai di istana. Mereka menghadap Pangeran Yudakusuma dan menyatakan diri mengikuti sayembara. Pangeran Yudakusuma sendiri yang menilai setiap calon yang datang. Mereka dipertanyai mengenai persyaratan menjadi permaisuri. Ketika kakaknya menjawab dengan berbohong.

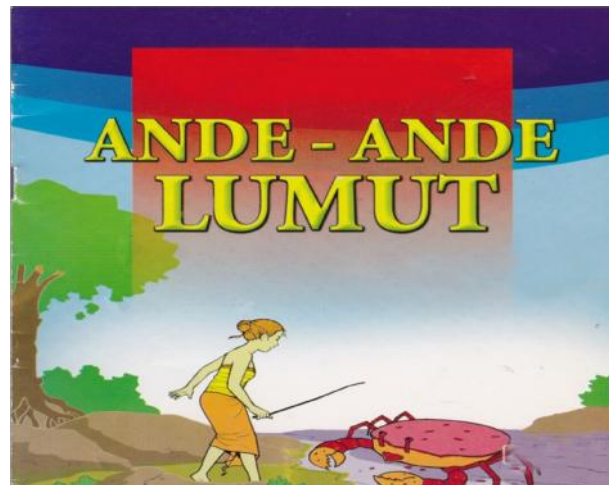
Pangeran mengetahui mereka berbohong. Mereka terkejut dan saling berpandangan. Tidak lama kemudian datanglah Kleting Kuning setengah berlari. Pangeran menanyakan nama dan berbagai hal mengenai persyaratan menjadi permaisuri. Kleting Kuning menceritakan bagaimana dia bisa sampai. Tiba-tiba seorang laki-laki tua muncul dan membela Kleting Kuning.

Kakak-kakaknya marah karena pangeran dan laki-laki tersebut membela Kleting Kuning. Kemudian raja menjelaskan laki-laki tua tersebut yang menjelma menjadi Yuyu Kangkang. Mereka diminta untuk memperhatikan pipi masing-masing dicerminkan. Terdapat bekas ciuman sedangkan Kleting Kuning tidak ada. Mereka semua terbelalak kaget. Ternyata Pangeran Yudakusuma mengetahui semuanya.

Semuanya menyesal tetapi penyesalan kemudian tidak berguna. Akhirnya Pangeran Yudakusuma menikahi Kleting Kuning. Kleting Kuning menjelma menjadi putri yang cantik bak bidadari.

Sebenarnya Pangeran hendak menghukum ibu angkat bersama ketiga kakaknya. Akan tetapi, karena Kleting Kuning memaafkan mereka, maka mereka tidak jadi dihukum.

(Dikutip dari buku *Cerita Rakyat*, karya M. Syafii Masykur, dengan pengubahan seperlunya)



Bagian 1 Perkenalan



Penampilan Masalah





Bagian 2 Klimaks



Antiklimaks



Bagian 3 Penyelesaian



(Dikutip dari buku *Cerita Rakyat*, karya M. Syafii Masykur, dengan pengubahan seperlunya)

Bacaan Dongeng Perlakuan 4

Malin Kundang

Dahulu kala di Padang Sumatra Barat tepatnya Perkampungan Pantai Air Manis ada seorang wanita bernama Mande Rubayah. Sebelumnya Mande Rubayah hidup bersama suaminya di pedalaman. Tetapi hidup mereka di sana kurang beruntung. Agar dapat merubah nasibnya mereka kemudian pindah ke perkampungan nelayan di tepi pantai. Di tempat itu suami Mande Rubayah merubah mata pencaharian, dari tukang perambah hasil hutan sekarang menjadi nelayan ikan. Mereka bersyukur karena rejek datang dengan lancar, hidup mereka tidak lagi sesulit ketika berada di pedalaman.

Beberapa tahun tinggal di perkampungan nelayan, mereka dikaruniai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayang oleh orang tuanya. Kira-kira ketika Malin Kundang berusia sepuluh tahun, ia sering diajak ayahnya ke laut untuk diajari menjadi nelayan yang ulung. Harapan Sang Ayah nantinya Malin Kundang menjadi pemuda yang tangguh, terampil sebagai nelayan sejati sehingga mampu mencukupi kebutuhannya sendiri. Meskipun masih anak-anak, sudah nampak pada diri Malin Kundang wataknya yang berkemauan keras, otaknya cerdas dan pandai bergaul sehingga disukai oleh teman-temannya.

Pada suatu hari sang ayah pamit berangkat melaut. “Malin Kundang! Ayah berangkat, hati-hati di rumah bersama ibu, jangan nakal ya!” kata Sang Ayah. Tidak seperti biasanya, ada perasaan haru di hati Mande Rubayah. Kepergian suaminya kali ini dirasa sangat berat. Tak tahu kenapa ia punya perasaan seperti ini.

Tak terasa hari berganti tahun berlalu, sekarang Malin Kundang sudah tumbuh menjadi remaja. Hasil didikan ayahnya masih membekas dan mengakar dalam dirinya. Ia sudah sering ikut mengarungi laut bersama nelayan lainnya. Ia seorang pemuda yang cerdas dan tangguh. Hasil tangkapan ikannya jauh melebihi teman-temannya yang lain. Sering kali ia duduk di tepi pantai sambil merenung.

“Apa yang kau lamunkan anakku?” tegur Mande Rubayah.

Dengan berat hati akhirnya ia berkata juga, “Emak...ijinkan aku pergi merantau, mengadu nasib untuk mencari rejeki.”

Meski dengan berat hati akhirnya Mande Rubayah mengijinkan anaknya pergi. Setelah sekian lama dalam perjalanan. Malin sampai di pelabuhan besar yang ramai dengan para pedagang dan kapal-kapal layar yang besar. Di dermaga pelabuhan nampak sebuah kapal besar yang hendak bersiap berlayar menuju negeri seberang. Malin mendekati kapal itu. Ia bertemu dengan nahkoda kapal.

Mulai saat itu Malin bekerja sebagai awak kapal dagang. Mula-mula ia bekerja sebagai tukang pembersih geladak kapal. Karena rajin dan cerdas ia disayang oleh Sang nahkoda. Tak jarang jika waktu luang ia membantu keperluan pribadi sang nahkoda. Ia juga bersedia memijat sang nahkoda jika sedang kelelahan. Lama kelamaan sang nahkoda yang tak punya anak itu menganggap Malin sebagai anaknya sendiri. Malin diajari tata cara mengemudikan kapal. Ketika Sang nahkoda berusia lanjut, Malin diangkat sebagai penggantinya. Malin sangat pandai dan berbakat menjadi pedagang.

Dalam beberapa tahun saja ia sudah memiliki kapal sendiri. Ia berniaga ke berbagai negeri. Setelah sekian tahun ia sudah berhasil menjadi saudagar muda yang terkenal. Malin Kundang menikah dengan seorang gadis cantik, putri saudagar kaya raya. Kehidupan Malin semakin mapan dan bahagia.

Sementara itu, hari-hari berlalu terasa lambat bagi Mande Rubayah. Setiap pagi dan sore Mande Rubayah memandang ke laut. Ia bertanya-tanya dalam hati, sampai di manakah anaknya kini? Jika ada ombak dan badai besar menghempas ke pantai, dadanya berdebat-debar. Ia menengadahkan kedua tangannya ke atas sembari berdo'a agar anaknya selamat dalam pelayaran.

Pada suatu hari yang cerah dari kejauhan tampak sebuah kapal yang indah berlayar menuju pantai. Kapal itu megah dan bertingkat-tingkat. Orang kampung mengira kapal itu milik seorang Sultan atau seorang pangeran. Mereka menyambutnya dengan gembira.

Ketika kapal itu mulai merapat, tampak sepasang muda-mudi berdiri di anjungan. Mande Rubayah yang sudah tua renta terbaring sakit di rumahnya. Burhan dan istrinya teman Malin semenjak kecil segera mendatangi Mande Rubayah. Mereka memapah Mande Rubayah yang berjalan tertatih-tatih menuju tepi pantai. Dia sangat yakin sekali bahwa lelaki muda itu adalah anak kesayangannya Si Malin Kundang.

Malin terpana karena dipeluk wanita tua renta yang berpakaian compang-camping itu. Ia tak percaya bahwa wanita itu adalah ibunya. Malin Kundang mendorong wanita itu hingga terguling ke pasir. Mande Rubayah hampir tidak percaya pada perlakuan anaknya, ia jatuh terduduk sambil berkata, "Malin, Malin, anakku. Aku ini Ibu, Nak!"

Wanita tua itu terkapar di pasir. Burhan dan istrinya hampir tak percaya melihat kejadian itu. Mande Rubayah yang barusan terkapar susah payah dibantu istri Burhan segera bangkit, "Malin...benarkah kau sudah lupa pada aku ibumu Mande Rubayah." Tiba-tiba Mande Rubayah mampu berdiri tegak. Entah kekuatan apa yang menyertainya. Sepasang matanya berkilat-kilat, ketika bicara suaranya terdengar lantang.

"Tetapi anak muda...! Jika kau adalah anakku yang bernama Malin Kundang, yang kukandung selama sembilan bulan sepuluh hari. Dan kubesarkan dengan cucuran air susu, maka terkutuklah engkau!"

Semua orang kaget mendengar ucapan wanita renta ini. Wanita tua ini kemudian bersimpuh di atas tanah, dengan sungguh-sungguh ia berdo'a, "Ya Allah ya Tuhanku, Engkau lebih tahu hukuman apa yang harus kau berikan kepada anak durhaka ini! Anak yang telah mencaci maki ibunya dan orang banyak! Ya Allah tunjukkanlah kebesaran-Mu."

Malin Kundang dan istrinya, beserta seluruh awak kapal dan penduduk yang berkerumun merinding mendengar ucapan Mande Rubayah. Orang banyak terpana dan kemudian pulang ke rumah masing-masing. Rombongan Malin Kundang juga segera kembali ke kapal. Tak berapa lama Pantai Air Manis sudah sepi. Kapal berlayar ke tengah laut. meninggalkan bekas kekecewaan seorang ibu tua yang tersia-sia.

Tiba-tiba cuaca yang tadinya cerah berubah total menjadi kelam bahkan menjadi gelap, tak berapa lama kemudian hujan turun dengan lebatnya disertai

badai. Langit semakin kelam, angin bertiup semakin kencang, gelombang lautan semakin membumbung tinggi. tiba-tiba terdengar suara halilintar menyambar membelah langit. Disusul hujan badai yang menimbulkan gelombang besar, mengamuk dan menakutkan.

Tiba-tiba ombak setinggi bukit, menghempas dan menerjang lambung kapal Malin Kundang. Kapal jadi terguncang hebat, tubuh istri Malin terlempar ke laut yang sedang ganas. Tapi nasi sudah menjadi bubur. Rasa sakit hati seorang ibu tua telah merubah menjadi kekuatan alam yang dahsyat. Gelombang laut semakin mengganas, diiringi badai dan guntur yang membahana. Menelan teriakan Malin yang mohon ampun kepada ibunya. Tak terhindarkan lagi, di teluk Air Manis, kapal Malin terhempas dan kandas. Malin Kundang tewas.

Ketika matahari pagi memancarkan sinarnya, badai telah reda. Di kaki bukit terlihat kepingan kapal yang telah menjadi batu. Itulah kapal Malin Kundang. Tak jauh dari tempat itu nampak sebongkah batu yang menyerupai tubuh manusia. Konon itulah tubuh Malin Kundang anak durhaka yang kena kutuk ibunya menjadi batu. Disela-sela batu itu berenang-renang teri, ikan belanak, dan ikan tenggiri. Konon ikan itu berasal dari serpihan tubuh sang istri yang terus mencari Malin Kundang.

Demikianlah, sampai sekarang, jika ada ombak besar menghantam batu-batu yang mirip kapal dan manusia itu, terdengar bunyi seperti lolongan jerit manusia. Sungguh memilukan kedengarannya.

Orang yang durhaka kepada orang tuanya terutama kepada ibunya, orang tersebut tidak akan bisa masuk surga kecuali setelah mendapat pengampunan dari ibunya.

Demikianlah legenda Malin Kundang. Tentang kebenarannya hanya Allah SWT yang Maha Mengetahui. Yang jelas hikmah di balik kisah ini adalah seorang ibu pasti sengsara dan menderita jika anaknya yang sudah berhasil jadi orang kaya ternyata tak mau mengakuinya sebagai ibu.

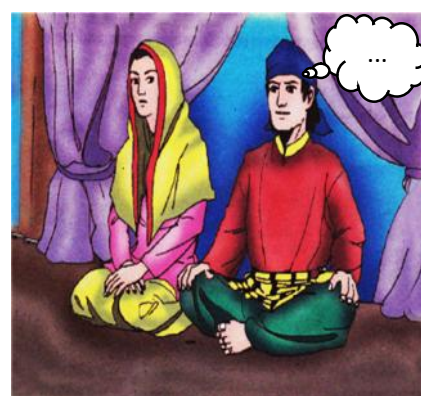
(Dikutip dari buku *Dongeng Anak*, karya MB. Rahimsyah, dengan pengubahan seperlunya)



Bagian 1 Perkenalan



Penampilan Masalah



Bagian 2 Klimaks



Antiklimaks



Bagian 3 Penyelesaian



(Dikutip dari buku *Dongeng Anak*, karya MB. Rahimsyah, dengan pengubahan seperlunya)

Bacaan Dongeng *Posttest*

Asal Mula Danau Toba

Pada zaman dahulu ada seorang petani bernama Toba. Ia hidup menyendiri di sebuah lembah yang landai dan subur. Petani itu mengerjakan sawah dan ladang untuk keperluan hidupnya.

Pada suatu sore, setelah pulang dari ladang lelaki itu langsung pergi ke sungai untuk memancing. Tetapi sudah cukup lama dia memancing tak seekor ikan pun didapatnya. Kejadian yang begitu belum pernah dia alami. Biasanya ikan di sungai itu mudah didapat. Karena sudah terlalu lama tak ada juga ikan yang memakan umpan pancingnya, dia jadi kesal dan memutuskan untuk berhenti saja memancing. Tetapi ketika dia hendak menarik pancingnya, tiba-tiba pancing itu disambar ikan yang langsung menarik pancing itu jauh ke tengah sungai.

“Nah, ini dia...!”

Hatinya yang tadi kesal berubah menjadi gembira, karena dia tahu bahwa ikan yang menyambar pancingnya itu adalah ikan yang besar. Ketika pancing itu disentakannya tampaklah seekor ikan besar tergantung dan menggelepar-gelepar diujung tali pancingnya. Dengan cepat ikan itu ditariknya ke darat supaya tidak lepas. Sambil tersenyum gembira mata pancingnya dia lepas dari mulut ikan itu.

Pada saat dia sedang melepaskan mata pancing itu, ikan tersebut memandangnya dengan penuh arti. Kemudian, setelah ikan itu diletakkannya ke satu tempat yang aman, dia pun masuk ke dalam sungai untuk mandi.

“Rejeki besar! Baru kali ini seumur hidupku dapat ikan sebesar ini...” gumamnya dengan wajah berseri.

Pada saat ia hendak menyalakan api untuk memanggang ikan itu, ternyata kayu bakar di dapur rumahnya sudah habis. Dia segera keluar untuk mengambil kayu bakar dari bawah kolong rumahnya. Kemudian, sambil membawa beberapa potong kayu bakar dia naik kembali ke atas rumah dan langsung menuju dapur.

Ketika lelaki itu tiba di dapur, dia terkejut sekali karena ikan besar itu sudah tidak ada lagi. Tetapi di tempat ikan itu tadi diletakkannya tampak terhampar beberapa keping uang emas. Lelaki itu tak habis pikir atas kejadian aneh itu. Karena terkejut dan heran mengalami kejadian yang aneh itu, sambil membawa keping uang emas dia meninggalkan dapur dan masuk ke kamar.

Ketika lelaki itu membuka pintu kamar itu berdiri seorang perempuan dengan rambut yang panjang terurai. Lelaki itu menjadi sangat terpesona karena wajah perempuan yang berdiri di hadapannya luar biasa cantiknya. Selama ini dia hidup sendiri tanpa pendamping. Kini di dalam kamarnya ada seorang perempuan cantik yang sepertinya menaruh hati kepadanya.

Sambil menunggu nasi masak diceritakan oleh perempuan itu bahwa dia adalah penjelmaan dari ikan besar yang tadi didapat lelaki itu ketika memancing di sungai. Kemudian dijelaskannya pula bahwa beberapa keping uang emas yang terletak di dapur itu adalah penjelmaan sisiknya.

Setelah beberapa minggu perempuan cantik itu tinggal serumah bersamanya, pada suatu hari lelaki itu melamar perempuan tersebut untuk jadi istrinya.

“Aku senang mendengar ucapan Abang. Tapi...apakah Abang bersedia pula berjanji...?”

“Berjanji tidak akan menyebutkan asal-usulku lagi. Karena apapun yang terjadi kita adalah sepasang suami-istri. Jadi kita tidak boleh saling menghina satu dan lainnya.”

Lelaki itu mengacungkan jarinya ke atas dan berkata dengan suara mantap.” Aku Toba, berjanji akan mencintai dan mengasihi istriku selama-lamanya dan tidak akan mengungkit-ungkit atau menyebut asal-usul istriku.”

Demikianlah perempuan itu kemudian menyatakan bersedia menerima lamarannya dengan syarat lelaki itu harus bersumpah bahwa seumur hidupnya dia tidak akan pernah mengungkit asal usul istrinya yang berasal dari ikan.

Selanjutnya mereka menikah. Tidak lama kemudian sang istri menunjukkan tanda-tanda adanya kehamilan. Selama sembilan bulan dalam kandungan lahirlah seorang anak laki-laki. Mereka beri anak itu nama Samosir.

Demikian sayangnya Sang Ibu kepada anaknya tanpa terasa rasa sayangnya berubah menjadi memanjakan Si anak. hal ini yang mengakibatkan anak itu bertabiat kurang baik dan pemalas.

Suatu hari, anak itu disuruh ibunya lagi mengantarkan nasi ke ladang untuk ayahnya. Mulanya dia menolak. Akan tetapi, karena terus dipaksa ibunya, dengan kesal pergilah ia mengantarkan nasi itu. Esok paginya ia juga diminta untuk mengantarkan nasi dan lauk kepada ayahnya yang tengah berada di ladang. Seperti yang kemarin ia juga merasa berat melaksanakan tugas dari ibunya itu.

Pada hari ketiga sang ibu masih tetap menyuruhnya lagi. Kali ini dia menolaknya mentah-mentah. Samosir membawa makan untuk ayahnya dengan hati dongkol. Sepanjang jalan ia selalu mengomel.

Tiba-tiba terbersit dalam pikirannya untuk berbuat sesuatu agar besoknya dia tidak lagi disuruh mengantarkan makanan untuk ayahnya. Di tengah perjalanan, di bawah pohon besar yang rindang ia buka bungkusan untuk ayahnya. Setibanya di ladang, sisa nasi itu hanya tinggal sedikit, lauknya bahkan sudah habis dan dia berikan kepada ayahnya.

Esoknya Samosir merasa senang karena ibunya tidak menyuruhnya mengantarkan nasi dan lauk ke ladang. Wanita cantik jelmaan ikan itu sendiri yang mengantarkan bekal makanan untuk suaminya. Tiga hari kemudian barulah si ibu memintanya lagi mengantarkan bekal ke ladang. Hari itu sudah agak siang. Terpaksa anak itu menerima tugas dari ibunya dengan hati dongkol, memang sejak semula ia tak mau mengantarkan makanan untuk ayahnya.

Dalam perjalanan, persis di bawah pohon rindang yang dulu. Ia buka bungkusan dan dimakannya nasi dan lauk untuk ayahnya.

Setelah tinggal sedikit, hanya sisa-sisa nasi yang telah bercampur kuah dan sedikit lauk ia bungkus lagi kiriman untuk ayahnya itu.

“Maaf ayah...saya agak terlambat!” kata Samosir setelah dekat ayahnya.

Belum lagi ia membuka isi bungkusan itu tiba-tiba wajahnya berubah merah padam. Sepasang matanya nampak berkilat-kilat karena ia merasa betapa ringannya isi bungkusan itu.

“Kau makan lagi isi bungkusan ini...?” tanya ayahnya.

Pak Toba membuka bungkusan. Sepasang matanya terbelalak demi melihat sisa-sisa nasi yang tinggal sedikit bercampur kuah dan lauk.

Pak Toba mencekal baju anaknya dengan amarah yang meluap hingga anak itu benar-benar ketakutan.

“Anak yang tak bisa diajar. Tidak tahu diuntung. Dasar anak ikan!”

Sambil menangis, anak itu berlari pulang menemui ibunya di rumah. Kepada ibunya dia adukan bahwa dia dipukuli ayahnya.

“Ibu...mengapa ayah mengatakan aku ini anak ikan?”

Wanita itu tertunduk malu. Ada gurat kesedihan yang dalam di wajahnya, terutama karena suaminya sudah melanggar sumpahnya dengan membongkar asal usulnya di depan anak mereka sendiri.

“Samosir...,” kata wanita itu. “Sekarang segera pergilah mendaki bukit yang tinggi sana panjatlh pohon kayu tertinggi yang terdapat di puncak bukit itu.”

Ketika tampak oleh si ibu anaknya sudah hampir sampai ke puncak pohon kayu yang dipanjatnya di atas bukit, dia pun berlari menuju sungai yang tidak begitu jauh letaknya dari rumah mereka itu. Begitu tiba di tepi sungai ia berhenti sejenak. “Hai suamiku, karena kau telah melanggar sumpahmu maka aku akan kembali ke asal mulaku.” Demikian kata Si wanita itu dengan derai air mata.

Pada saat tetes air matanya jatuh ke pinggir sungai tiba-tiba kilat menyambar disertai bunyi guruh yang menggelegar. Sesaat kemudian dia melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan yang besar.

Pada saat yang sama, sungai itu pun banjir besar dan turun pula hujan yang sangat lebat. Beberapa waktu kemudian, air sungai itu sudah meluap ke mana-mana dan tergenanglah lembah tempat sungai itu mengalir.

Pak Toba yang sedang berjalan ke rumah terkejut sekali melihat alam yang berubah menjadi ganas. Ia mencoba berlari ke arah bukit di mana anaknya Samosir telah memanjat pohon yang tinggi.

Namun usahanya sia-sia belaka. Air hujan bagaikan dijatuhkan seluruhnya dari arah atas langit. Ditambah luapan air sungai maka Pak Toba tidak bisa menyelamatkan dirinya, ia mati tenggelam oleh genangan air.

Samosir berteriak-teriak ketakutan melihat ganasnya alam. Namun ia tetap berada dipuncak pohon kelapa di atas bukit.

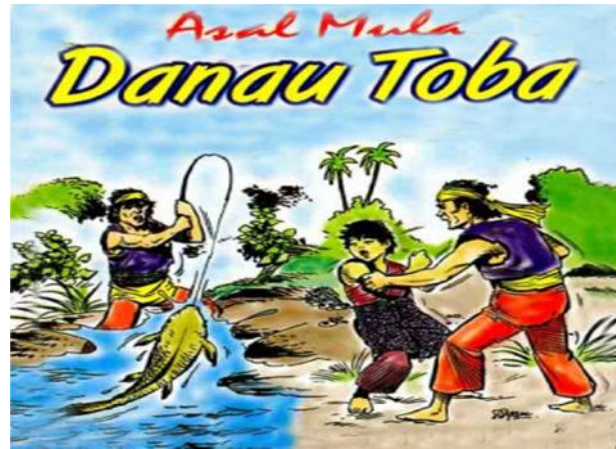
Demikianlah, Samosir selamat dari banjir dan hujan badai. Namun terpaksa ia hidup di tempat terpencil yang kemudian hari dinamakan orang Danau Toba. Sedang pulau kecil di tengah-tengahnya diberi nama pulau Samosir.

Samosir hidup dengan makan seadanya. Kini anak itu tidak bisa bermalas-malas lagi. Ia harus pekerja keras untuk bisa bertahan hidup. Sekarang ia sadar mengapa ayahnya begitu marah ketika bekal makanannya ia habiskan.

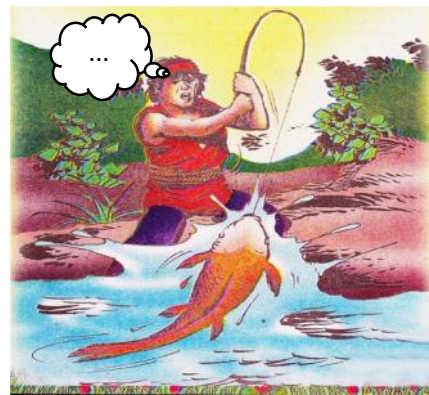
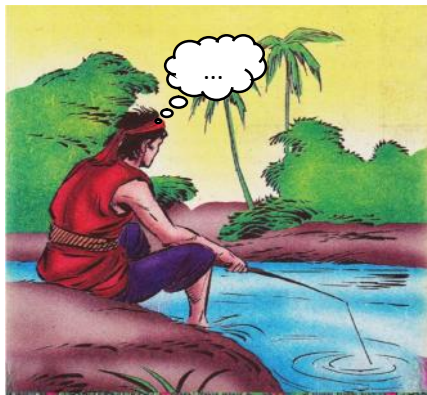
Karena itu anak-anak Indonesia yang masih mempunyai kedua orang tua harus bersyukur. Dan tidak segan-segan membantu kedua orang tua yang telah bersusah payah menghidupi dan menyekolahkan kita.

(Dikutip dari buku *Cerita Rakyat Nusantara*, karya Yudhistira Ikranegara, dengan pengubahan seperlunya)

Asal Mula Danau Toba



Bagian 1 Perkenalan





Penampilan Masalah



**Bagian 2
Klimaks**



Antiklimaks**Bagian 3
Penyelesaian**

(Dikutip dari buku *Cerita Rakyat Nusantara*, karya Yudhistira Ikranegara dan <http://www.serbajaya.com/cerita-rakyat-asal-mula-danau-toba> dengan pengubahan seperlunya)

Nama : No. absen : Kelas : Tanggal :	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Petunjuk mengerjakan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah dongeng yang telah dibagikan guru. 2. Analisislah unsur intrinsik dongeng. 3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri . </div>	
Tema	:
Tokoh	:
Latar: Tempat	:
Waktu	:
Sosial	:
Alur: Bagian awal	:
Bagian tengah	:
Bagian akhir	:
Sudut pandang	:
Moral	:

A. Hasil Pretest Karya Siswa Kelompok Kontrol

Nama :	Putra Wiprasetha Sutikno
No. absen :	24
Kelas :	VII B
Tanggal :	20 Juli 2013
Petunjuk mengerjakan <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah dongeng yang berjudul "Siasat Ular Tua". 2. Analisislah unsur intrinsik dongeng. 3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri. 	
Tema :	ular tua yang licik
Latar: Tempat :	Di sebuah telaga ditengah hutan
Waktu :	Dahulu kala
Sosial :	kodok dan ular
Alur: Bagian awal :	Dahulu kala ada seekor ular tua di sebuah hutan, ia tidak bisa menangkap mangsanya lagi.
Bagian tengah :	Ular tersebut mengembara mencari mangsa dan ia sampai di sebuah telaga yang penuh kodok-kodok yang lezat. Ular itu tergeletak diam dan para kodok penasaran. Pangeran kodok mendekati ular tersebut. Pangeran kodok merasa berani, lalu ia mendorong ular itu. Sang ular membuka mata. <i>Ular itu membuka mata.</i>
Bagian akhir :	Beberapa hari sang ular membawa kodok masuk keluar hutan. <i>Ular itu membawa kodok masuk keluar hutan.</i> Ular berhenti. <i>Ular berhenti.</i> "Ada apa? tanya kodok. Aku belum makan, apa aku boleh menyantap beberapa ekor kodok? tanya ular. Kamu boleh menyantap beberapa ekor kodok. Kato pangeran kodok. Suatu hari ular mulai lapar dan ia tinggal selagi kodok dan sang ular langsung menangkap Raja, Ratu, Pangeran kodok." <i>Ular itu menangkap beberapa ekor kodok.</i>
Sudut pandang :	maklu k yg mau berbuat jahat akan menggunakan akal licik nya
Moral :	Jangan mudah percaya pada seseorang yang jelas-jelas perangnya buas dan kejam
Tokoh = ular tua, pangeran kodok, Ratu kodok, Raja kodok	

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Nama = Putra Wiprasetia Sutikno (Putra)
<input type="checkbox"/>	Kelas = VII B
<input type="checkbox"/>	No Absen: 24
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Siasat Ular Tua
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Pahulu kala ada seekor ular tua di sebuah hutan.
<input type="checkbox"/>	Suatu hari dia merasa lapar dan lelah karena dia tidak bisa
<input type="checkbox"/>	menangkap mangsanya lagi. Suatu hari ular tersebut
<input type="checkbox"/>	mengembara mencari mangsa dan ia sampai di sebuah telaga
<input type="checkbox"/>	yang penuh kodok yang lezat dan nikmat. "Aku harus
<input type="checkbox"/>	menyantap para kodok-kodok" kata sang ular.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Ular itu mengejar kodok, sang ular pun tidak mendapat-
<input type="checkbox"/>	kannya karena ia lelah. Ular pun langsung tergeletak diam.
<input type="checkbox"/>	Para kodok penasaran, "Apa dia sudah mati?" kata pangeran
<input type="checkbox"/>	kodok dan pangeran pun langsung mendekati ular itu walaupun
<input type="checkbox"/>	agak takut. Pangeran kodok langsung mendorong ular itu.
<input type="checkbox"/>	"Aku tidak akan menyakitimu, Aku pernah memakan Putra Sang
<input type="checkbox"/>	pertapa. Sang pertapa marah kepadaku dan ia langsung
<input type="checkbox"/>	mengutukiku. Aku harus menggendong para kodok" kata ular.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Beberapa hari sang ular membawa keluar masuk para kodok.
<input type="checkbox"/>	Ia tiba-tiba berhenti. "Kenapa kamu berhenti?" tanya Pangeran kodok
<input type="checkbox"/>	"Aku merasa lapar dan lelah, bolehkah aku menyantap para ekor
3 <input type="checkbox"/>	kodok?" tanya ular. "Boleh" kata Pangeran kodok. Sang ular
3 <input type="checkbox"/>	langsung menyantap satu per satu para kodok. Dan hanya tinggalah
3 <input type="checkbox"/>	Raja, Ratu, dan Pangeran kodok. "Aku merasa lapar, aku akan
2 <input type="checkbox"/>	menyantap kalian bertiga" kata sang ular.

35
51

To be a winner, all you need is to give all you have



Nama : Ani Himawati
 No. absen : 02
 Kelas : VII B
 Tanggal :

Petunjuk mengerjakan

1. Bacalah dongeng yang berjudul "Siasat Ular Tua".
2. Analisislah unsur intrinsik dongeng.
3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri.

Tema : ...

Latar: Tempat : hutan, telaga

Waktu : dahulu kala

Sosial : kehidupan kerajaan

Alur: Bagian awal : Seekor ular tua yang kelaparan ingin memangsa kodok, ia pura-pura mati.

Bagian tengah : Pangeran kodok mendekati ular-ular membongkar pangeran kodok. ular menjadi pelayan kerajaan

Bagian akhir : ular meminta makan kepada keluarga kerajaan kodok. ular memakan kodok-kodok di telaga itu semua kodok habis. ular memakan raja nputra kodok


Sudut pandang : orang ke-3 serba tau

Moral : Jangan percaya pada seseorang yang jelas-jelas perangnya buas & tajam

Tokoh : ular, pangeran kodok, raja kodok, ratu kodok

No. _____

Date: _____

	Nama : Ani Himaewati
---	----------------------

kelas : VII B.

Siasat Ular Tua

29

Seekor ular tua yang kelaparan ingin memangsa kodok yang berada di telaga. Ia pura-pura mati. Pangeran kodok mendekati ular. Ular membongkari pangeran kodok dengan menjadi pelayan kerajaan. Ular meminta makanan kepada keluarga kerajaan kodok. Ular memakan kodok-kodok. Di telaga itu semua kodok-habis. Kemudian ular memakan putra kodok dan raja, yang telah di bohonginya. Kemudian tinggal satu kodok, ia berteriak-teriak ketika putranya mendekat dan di makan oleh ular tua yang kelaparan. Batu kodok pun menyesal telah memperbolehkan putra kodok menaiki punggung ular.

1. 2

21

$$\underline{1 \ 2} +$$
$$\frac{1}{25} \times 100 = 2\%$$

35

B. Hasil *Pretest* Karya Siswa Kelompok Eksperimen

Nama : Siwi Anisa No. absen : 31 Kelas : 7A Tanggal : 22/07 2013, Senin	
Petunjuk mengerjakan <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah dongeng yang berjudul "Siasat Ular Tua". 2. Analisislah unsur intrinsik dongeng. ③ 3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri. 	
Tema	: Kelicikan
Tokoh	: 1. Ular Tua 3. Paksi Kodok 5. Hewan-Hewan lain 2. Raja Kodok 4. Pangeran Kodok
Latar: Tempat	: Telaga
Waktu	: Zaman Dahulu Kala
Sosial	: Ular tua sangatlah liak.
Alur: Bagian awal	: Menceritakan tentang seekor ular yang sudah tua dan kelaparan.
Bagian tengah	: Menceritakan kelicikan / tipu muslihat di Ular tua.
Bagian akhir	: Menceritakan ular sudah mulai menunjukkan sifat liaknya.
Sudut pandang	: tokoh 1 : ular tua tokoh 3 : Kodok tokoh 2 : Hewan hewan lain tokoh 4 : Pertapa.
Moral	: Jangan percaya pada seseorang yang jelas-jelas perangnya buas dan kejam.



- 23/07 2013, Selasa
- Nama : Siwi Anisa No. Absen : 31
- Kelas : 7 A
- Siasat Ular Tua
- Zaman dahulu kala, hidup seekor ular tua yang lemah karena kelaparan.
- Mengapa dia kelaparan? Karena dia sudah tua sehingga sudah tidak gesit lagi saat menangkap mangsanya. Setiap si ular tua ingin menangkap mangsanya, pasti mangsanya, yaitu hewan-hewan lain sudah pergi duluan.
- Akhirnya, sang ular tua pun pergi berkelana, setelah berjalan beberapa jam, Sang Ular pun menemukan sebuah telaga. Telaga itu berisi banyak sekali kodok. Ular pun merasa senang. Karena tidak sabar, ular tua itu langsung mencoba menerkam para kodok yang ada di situ. Namun sayang, tidak ada satu ekor kodok pun yang tertangkap. Lalu sang Ular memikirkan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Akhirnya ular itu menemukan cara agar bisa memakan kodok-kodok itu. Sang ular pun langsung menutup matanya dan berpura-pura mati agar para kodok mau mendekatinya.
- Kali ini Sang ular berhasil mengelabui mangsanya. Seekor kodok yang besar, mulai mendekatinya. Ternyata kodok itu adalah putra dari Raja Kodok. Si ular masih terus berpura-pura mati. Sampai di mana saat Salit kodok itu menungganginya, ular langsung terbangun. Sang Pangeran pun terkejut lalu ia perlahan menjauh dari Sang Ular. Sang Patu pun sangat panik melihat anaknya berada di dekat Sang Ular.
- Ular pun langsung berkata, "Tenanglah aku tidak akan memakannya". Pangeran pun menjawab, "Mengapa?" Ular pun berkata, "Karena aku dikutuk oleh seorang petapa karena aku pernah menggigit anaknya. Makanya aku dikutuk harus menggondong para kodok." Sang Pangeran pun langsung percaya dengan perkataan Sang ular.
- Sejak saat itu, Sang ular selalu menjadi tunggangan para kodok. Kemana pun mereka pergi ular selalu menggondongnya. Sampai tiba hari dimana ular merasa kelelahan. Sang ular mengajukan permintaan kepada Raja Kodok agar memperbolehkan dia memakan beberapa ekor kodok.
- Namun sang ular langsung memakan keluarga kodok.



Nama : Laras Haning Juni Anini
 No. absen : 17
 Kelas : 7A
 Tanggal : 22 Juli 2013

Petunjuk mengerjakan

1. Bacalah dongeng yang berjudul "Siasat Ular Tua".
2. Analisislah unsur intrinsik dongeng.
3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri.

Tema	: Sifat licik dan keserakahan
Tokoh	: Ular, kodok → kodok, Ratu kodok, Raja kodok, Putra kodok
Latar: Tempat	: Telaga
Waktu	: Suatu hari
Sosial	: Hutan
Alur: Bagian awal	: Dahulu kala ada seekor ular tinggal dalam sebuah hutan.
Bagian tengah	: Untuk beberapa hari Sang Ular membawa keluarga kerajaan kodok masuk dan keluar hutan.
Bagian akhir	: Suatu hari ular itu tampak berkeliling mencari kodok tetapi tak menemukan seekor pun.
Sudut pandang	: orang ketiga
Moral	: Hati-hati pada orang yang menutupi keadaan aslinya

Caras Haning Yuni Antini 17.0.17

4

Siapa Ular tua

Suatu hari tinggalah seekor ular di hutan. Ular itu sudah tua dan badannya besar. Ular itu tidak mempunyai tenaga lagi untuk mencari makanan. Suatu hari ular itu sedang berjalan-jalan di sebuah telaga yang banyak dikerumuni oleh kodok. Ular itu terdoda dengan kodok-kodok yang gemuk-gemuk. Ular itu langsung mendekati kodok-kodok dan kodok-kodok itu pun loncat pergi. Ular mencari cara lain untuk bisa memakan kodok itu.

Dari cara itu adalah dengan berpura-pura mati. Lalu salah satu kodok yang paling muda yaitu Putera Raja Kodok mendekati ular tersebut. Ratu Kodok telah melarang Pangeran Kodok untuk tidak mendekati ular tersebut tetapi Pangeran Kodok tidak menghiraukan perintah ibunya. Setelah ular dideteksi oleh Pangeran Kodok ular langsung membuka mata. Pangeran Kodok cepat-cepat pergi meninggalkan ular tersebut. Tetapi ular berkata, "Jangan takut anakku". "Aku tidak akan menyakitimu". Setelah itu ular menggiatkan keluarga kodok berkeliling hutan. Selama beberapa hari berkeliling hutan ular merasa lapar dan memakan semua kodok. Sekarang kodoknya tinggal tiga yaitu Raja Kodok, Ratu Kodok, dan Pangeran Kodok. Setelah itu ketiga kodok itu juga telah dimakan kodok.

2 1

1 2

2 14 x 100 = 4

3 35

3

WILLOW

DISTINCTION
by my book

C. Hasil Karya Siswa Kelompok Kontrol (Postes)

Nama : Putra Wipasetia S No. absen : 24 Kelas : VII ^B Tanggal : 29-8-2013	
Petunjuk pengisian. 1. Bacalah dongeng yang berjudul "Asal Mula Danau Toba". 2. Analisislah unsur intrinsik dongeng. 3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri.	
Tema	: kebohongan,
Tokoh	: Toba, Samosir, Ikan
Latar: Tempat	: Sawah, Sungai, rumah, kamar, ladang
Waktu	: Pada zaman dahulu
Sosial	:
Alur: Bagian awal	: Zaman dahulu ada seorang petani bernama Toba, ia hidup menyendiri. Ia pergi ke sungai untuk memancing, ketika dia hendak menarik pancingnya tiba-tiba pancing itu disambar ikan yang besar. Toba akan memanggang ikan itu, berubah menjadi wanita cantik.
Bagian tengah	: Toba melamar perempuan tersebut untuk jadi istri. abang berjanji tidak akan menyebutkan asal usulku lagi. lelaki itu mengacungkan jarinya ke atas. Toba menikah, wanita tersebut
Bagian akhir	: Tidak lama kemudian sang istri menunjukkan tanda-tanda kehamilan. Bayangnya sang ibu kepada anak. Anak itu bertabiat kurang baik dan penakut. Suatu hari anak itu disuruh oleh ibunya mengantarkan nasi ke ladang.
Sudut pandang	:
Moral	: Jangan berbohong dan harus

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Nama > Putra wipra setia	(66)
<input type="checkbox"/>	Kelas = VIII B	
<input type="checkbox"/>	No absen = 29	
<input type="checkbox"/>	Asal Mula Ranau Toba	
<input type="checkbox"/>	Zaman dahulu ada seorang petani yang bernama Toba	
<input type="checkbox"/>	ia hidup menyendiri di lembah yang landai dan subur. Ia mengerjakan	
<input type="checkbox"/>	sawah dan ladang untuk keperluan hidupnya.	
<input type="checkbox"/>	Suatu sore setelah pulang dari ladang, lelaki itu pergi	
<input type="checkbox"/>	ke sungai untuk mencari ikan. Setelah lama kemudian, ia	
<input type="checkbox"/>	tak <u>satupun</u> ikan yang didapat. Ia jengkel <u>dan berhenti</u> mencari	
<input type="checkbox"/>	ikan. Ketika dia hendak menarik pancing nyakiba-tiba	
<input type="checkbox"/>	pancing itu disambar ikan yang amat besar.	
<input type="checkbox"/>	Hati yang tadi jengkel berubah menjadi gembira.	
<input type="checkbox"/>	Pertama kali ia dapat ikan yang besar. Ia menaruh ikan itu	
<input type="checkbox"/>	ke tempat yang aman. lelaki itu mandi di sungai. lelaki itu pulang	
<input type="checkbox"/>	ke rumah dan ia ingin memanggang ikan hasil tangkapan.	
<input type="checkbox"/>	Ketika ia ingin memanggang kayu bakar di dapur	
<input type="checkbox"/>	ternyata sudah habis. Ia segera turun dan mengambil kayu	
<input type="checkbox"/>	di kolong rumah.	
<input type="checkbox"/>	lelaki itu membawa <u>potongan</u> kayu bakar ke dapur.	
<input type="checkbox"/>	Ketika ia akan memanggang ikan, ternyata ikan yang ada	
<input type="checkbox"/>	di dapur sudah tidak ada lagi. Pan. berubah menjadi kain uang	
<input type="checkbox"/>	emas. lelaki itu langsung pergi <u>keatas</u> dan langsung <u>ke kamar</u> .	
<input type="checkbox"/>	Ketika ia membuka pintu ia melihat perempuan yang	
<input type="checkbox"/>	berambut panjang terurai. lelaki itu terpesona melihat perempuan	
<input type="checkbox"/>	tersebut dan ia ingin melamar untuk menjadi istri.	
<input type="checkbox"/>	Suatu hari lelaki itu melamar perempuan.	
<input type="checkbox"/>	"Aku senang mendengar <u>Abang</u> tapi... Abang bersedia tidak lagi	
<input type="checkbox"/>	mengunhik-ngungkit asal-usulku lagi."	

Where there is a will, there is a way



No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	"Aku Toba.. Berjanji tidak mengungkit ngungkit asal-usulmu
<input type="checkbox"/>	lagi"
<input type="checkbox"/>	lelah itu menikahi perempuan itu. Tidak lama kemudian,
<input type="checkbox"/>	sang istri menunjukkan tanda-tanda adanya kehamilan.
<input type="checkbox"/>	Sayangnya sang ibu kepada anak. Anak itu bertabiat
<input type="checkbox"/>	<u>kurang baik dan pemalas.</u>
<input type="checkbox"/>	Suatu hari anak itu disuruh mengantarkan
<input type="checkbox"/>	nasi ke ladang untuk ayahnya. Anak itu pertamanya
<input type="checkbox"/>	menolak. Lama kelamaan Anak itu mengantar nasinya
<input type="checkbox"/>	ke ladang walaupun dengan dongkol. Hari berikutnya sama.
<input type="checkbox"/>	Pada hari ketiga anak itu mengantarkan nasi
<input type="checkbox"/>	ke ladang. Pada perjalanan di bawah pohon yang rindang
<input type="checkbox"/>	Anak itu memakan nasi itu di bawah pohon yang rindang.
<input type="checkbox"/>	Hari berikutnya ibunya tidak lagi menyuruh anak
<input type="checkbox"/>	itu. Hari ketiga selanjutnya anak itu disuruh mengantarkan
<input type="checkbox"/>	nasi lagi. Anak itu memakan nasi itu dan diberikan
<input type="checkbox"/>	kepada ayahnya yang nasinya sudah bercampuran dengan
<input type="checkbox"/>	lauk dan kuah.
<input type="checkbox"/>	"(Bumu makan nasi ini ya?" tanya ayahnya.)
<input type="checkbox"/>	"Anak tak bisa diajar. Pasar anak ikan."
<input type="checkbox"/>	Anak itu menangis dan pulang <u>kerumah</u> kalau anak itu
<input type="checkbox"/>	<u>anak ikan</u> , kata anak itu ke ibunya
<input type="checkbox"/>	"Kamu pergilah ke bukit dan naiklah pohon yang tinggi"
<input type="checkbox"/>	Anak itu langsung ke atas bukit.
<input type="checkbox"/>	Karena ayahnya tidak menepati janji
<input type="checkbox"/>	tenggelamlah ayah itu. Jangan suka berbohong
<input type="checkbox"/>	dan harus menepati janji
<input type="checkbox"/>	4 3
<input type="checkbox"/>	3 3
<input type="checkbox"/>	3 4
<input type="checkbox"/>	3 $\frac{23}{35} \times 100 = 66$

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Nama : Ani Himawati
<input type="checkbox"/>	No abs : 02
<input type="checkbox"/>	Kelas : VII B
<input type="checkbox"/>	28 Agustus 2013
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Asal Mula Danau Toba
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Pada suatu hari ada seorang petani yang sedang
<input type="checkbox"/>	memancing ikan di sungai. Ia sudah lama menunggu
<input type="checkbox"/>	umpan <u>di makan</u> ikan, ia menjadi jenuh kemudian ia
<input type="checkbox"/>	ingin pulang. Setelah ia menarik pancing ternyata ada
<input type="checkbox"/>	ikan besar yang menyambar ^{umpannya} <u>pancingnya</u> . Lalu ia membawanya
<input type="checkbox"/>	pulang ke rumah.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Sesampainya di rumah ia menaruh ikan di ember
<input type="checkbox"/>	yang berisi air. Petani itu lapar lalu ia ingin mencari makan.
<input type="checkbox"/>	Kemudian di bawah ember ada uang, uang itu dari sisiknya
<input type="checkbox"/>	yang berubah menjadi uang. Setelah itu ia melihat ember.
<input type="checkbox"/>	Ternyata di ember tidak ada ikan yang ada hanya ada
<input type="checkbox"/>	cewek cantik ia adalah putri yang menjelma menjadi ikan.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Lalu petani yang bernama Toba itu ingin melamarnya.
<input type="checkbox"/>	tetapi pak Toba harus berjanji seumur hidupnya bahwa
<input type="checkbox"/>	<u>Pak Toba</u> tidak boleh menyebut asal-usulnya.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Setelah itu ada tanda-tanda bahwa istrinya
<input type="checkbox"/>	telah hamil. ^{diberi nama}
<input type="checkbox"/>	Setelah lahir ia <u>dinamakan</u> Samosiro
<input type="checkbox"/>	

Where there is a will, there is a way



No. _____

Date: _____

Setelah anaknya besar ia di manjakan oleh ibunya karena ia anak semata wayangnya. Tetapi ayahnya mengajarkan budi pekerti dan menjaji orang tanggung.

Suatu saat ia di suruh ibunya untuk membawakan makanan untuk ayahnya di ladang. Tetapi ia bermalas-malasan. Saat itu ia di suruh lagi oleh ibunya tetapi beral untuk ayahnya malah ia makan.

Sesampainya di ladang ayahnya sangat marah "Kau makan lagi." sampai-sampai ayahnya menyabot "Dasar kau anak ikan." Anaknya lari ia menghiduk ke ibunya kalau anak ikan.

Lalu ibunya bilang kepada anaknya "Lari anakk, karilah kebukit yang paling tinggi disana." kata ibunya.

Ibunya bilang kepada pak Toba "Tobatelah" melangg janji, maka ia harus kembali keasalnya semula.

Setelah itu turun hujan deras hingga air meluap, dan banjir besar.

$$\begin{array}{r} 3 \quad 2 \\ 2 \quad 2 \\ 3 \quad 2 \\ 2 \quad 16 \times 100 = 46 \\ \hline 35 \end{array}$$

D. Hasil Karya Siswa Kelompok Eksperimen (Postes)

Nama : Siwi Anica No. absen : 31 Kelas : VII A Tanggal : 23/08 13, Jumat	
Petunjuk pengisian. 1. Bacalah dongeng yang berjudul "Asal Mula Danau Toba". 2. Analisislah unsur intrinsik dongeng. 3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri.	
Tema	: Kemarahan seorang ayah
Tokoh	: Toba, perempuan cantik, samosir
Latar: Tempat	: lembah yang landai dan subur, sungai, dapur, ladang
Waktu	: Zaman dahulu kala,
Sosial	: orang menengahi ke bawah
Alur: Bagian awal	: Menceritakan kehidupan Toba
Bagian tengah	: Menceritakan kenakalan Samosir
Bagian akhir	: Menceritakan kesadaran Samosir
Sudut pandang	: orang ke tiga
Moral	: Kita tidak boleh mengingkari janji kita, dan sebagai anak kita harus patuh kepada orang tua.

No. 26/08/13, Senin

Date: Menulis Kembali Dengeng

<input type="checkbox"/>	Nama : Siwi Anisa	86
<input type="checkbox"/>	Kelas : VII A	
<input type="checkbox"/>	No. Absen : 31	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Asal Mula Danau Toba	
<input type="checkbox"/>	Zaman dahulu kala hidup seorang petani yang bernama Toba. Ia hidup men-	
<input type="checkbox"/>	yendin di sebuah lembah yang landai dan subur. Suatu sore ketika ia pulang dari	
<input type="checkbox"/>	ladang ia bergegas pergi ke sungai untuk memancing. Namun, tidak seperti biasa,	
<input type="checkbox"/>	kali ini tidak ada satupun ikan yang mau memakan umpannya. Toba pun hampir,	
<input type="checkbox"/>	berputus asa. Saat Toba ingin mengangkat pancingnya tiba-tiba, ia merasa	
<input type="checkbox"/>	ada ikan yang memakan umpannya.	
<input type="checkbox"/>	(Tobapun) berkata dalam hati, "Sepertinya besar sekali ikan ini!" Dengan cepat	
<input type="checkbox"/>	dan cepat ia segera menarik dengan kuat pancingnya. Ternyata benar, ikan yang	
<input type="checkbox"/>	didapat Toba sangat besar, ia langsung menaruh ikan itu di tempat yang aman.	
<input type="checkbox"/>	Karena Toba belum mandi, ia sekalian mandi di sungai itu. Selesai mandi ia	
<input type="checkbox"/>	langsung bergegas pulang. Sampai di rumah ia ingin memasak ikan itu. Ia	
<input type="checkbox"/>	pun melihat apakah ikan itu masih hidup atau tidak. Saat ia menatap ikan itu,	
<input type="checkbox"/>	ikan itu juga menatap Toba dengan tatapan yang tajam. Lalu Toba segera meng-	
<input type="checkbox"/>	ambil kayu bakar di bawah rumahnya karena, kayu bakar (didapur) sudah	
<input type="checkbox"/>	habis. Saat ia kembali ke dapur ia melihat ikannya sudah tidak ada. Namun,	
<input type="checkbox"/>	tempat ikan tadi, berubah menjadi penuh dengan emas. Di meja makan sudah	
<input type="checkbox"/>	tersedia berbagai jenis makanan dari yang terbuat sampai yang dibakar. Setelah	
<input type="checkbox"/>	kenyang ia masuk ke kamar. Saat ia membuka pintu kamarnya, tiba-tiba	
<input type="checkbox"/>	muncul seseorang wanita yang sangat cantik, sang wanita itu pun langsung	
<input type="checkbox"/>	menceritakan semua kejadian yang sebenarnya, "Sebenarnya aku ini ikan yang tadi	
<input type="checkbox"/>	kamu tangkap dan emas itu berasal dari sisik-sisikku. Setelah beberapa hari	
<input type="checkbox"/>	mereka tinggal serumah akhirnya, Toba melamar wanita itu. Si wanita pun	
<input type="checkbox"/>	berkata, "Abang ---- aku mau menerima lamaranmu tapi dengan satu syarat,	
<input type="checkbox"/>	aku ingin abang tidak menyebutkan asal usulku sebenarnya. (Tobapun) langsung	
<input type="checkbox"/>	mengangkat jari ketelinganya dan berkata, "Aku Toba berjanji tidak akan	
<input type="checkbox"/>	menyebutkan asal-usul ibuku?"	

No. _____

Date: _____

☐ Setelah beberapa bulan mereka menjadi suami istri. Sang (istri) melahirkan
☐ kan seorang anak yang diberi nama Samosir. Ibunya sangat menyayangi anak-
☐ nya itu. Setelah beberapa tahun, (Samosir) tumbuh menjadi anak yang buruk
☐ tabiatnya karena sering di manja oleh ibunya. Suatu hari ibunya menyuruh dia
☐ mengantarkan bekal untuk ayahnya yang berada di ladang. Namun, ia anak
☐ yang sangat manja sehingga ia mengantarkan makanan itu dengan berat hati.
☐ Hari kedua ibunya juga menyuruh Samosir membawakan makanan untuk ayah-
☐ nya. Tapi Samosir malah memakan makanan ayahnya itu. Hari ketiga juga
☐ sama seperti hari kedua, dia juga memakan makanan ayahnya itu. Tapi
☐ sayang kali ini ayah Samosir mengetahui bahwa Samosir memakan makanan-
☐ nya. Dengan hati yang penuh kemarahan Toba memukul dan memarahi anak-
☐ nya. Sampai ia tidak sadar bahwa ia telah mengucapkan kata, "Dasar anak
☐ ikan ----- ?" Samosir pun langsung berati kemarahannya dan melaporkan keja-
☐ dian itu kepada ibunya. Ibunya lalu menyuruh Samosir naik ke atas bukit dan
☐ memanjat pohon yang paling tinggi di bukit itu. Setelah ibunya melihat
☐ anaknya sudah sampai di atas pohon, tiba-tiba petir langsung mengkilat-
☐ kilat, air sungai pun langsung meluap. Setetika istri Tobapun langsung
☐ berubah menjadi ikan. Toba ingin menyusul Samosir, tapi sayang Toba sudah
☐ tenggelam terlebih dahulu. Sejak saat itu terbentuklah danau yang di tengah-
☐ nya, terdapat pulau yang diberi nama Pulau Samosir dan Danau Toba.
☐ Maka dari itu kita harus berhati hati dengan perkataan kita, dan kita tidak
☐ boleh mengingkari janji.

☐

5 5

☐

4 3

☐

4 5

☐

4 30

☐

35

$$\begin{array}{r}
 4 \ 5 \\
 + \\
 4 \ 30 \\
 \hline
 35
 \end{array}
 \times 100 = 86$$

Nama : Laras
No. absen : 17
Kelas : 7A
Tanggal : Minggu, 25 Agustus 2013

Petunjuk pengisian.

1. Bacalah dongeng yang berjudul "Asal Mula Danau Toba".
2. Analisislah unsur intrinsik dongeng.
3. Tulislah kembali dongeng menggunakan bahasa sendiri.

Tema : Orang yang melanggar janji

Tokoh : Pak Toba, Ikan besar / gadis Cantik, Samosir

Latar: Tempat : Sawah, Sungai, rumah

Waktu : Pagi / Siang hari

Sosial : rakyat biasa golongan bawah

Alur: Bagian awal : Menceritakan kehidupan awal Pak Toba yang hidup menyendiri

Bagian tengah : Pak Toba menikah dengan gadis cantik yang menjelma menjadi ikan besar yang ditangkap Pak Toba di sungai

Bagian akhir : Akhirnya Pak Toba membongkar jantingnya dan istri Pak Toba menjadi ikan besar kembali dan

Sudut pandang : Orang ketiga

Moral : jadi kita yang masih mempunyai kedua orang tua harus bersyukur. Dan tidak segan-segan membantu kedua orang tua yang telah susah payah menahkodup dan mengelak lahkari kita

Pak Toba meninggal, Samosir anak Pak Toba akhirnya Selamat dan menyesali kesalahannya

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Nama: Laras	Senin, 26 Agustus 2013	(74)
<input type="checkbox"/>	No : 17		
<input type="checkbox"/>	Kelas : VII A		
<input type="checkbox"/>	Asal Mula Danau Toba		
<input type="checkbox"/>	Pada zaman dahulu hiduplah seorang laki-laki bernama Toba.		
<input type="checkbox"/>	Pekerjaan Toba adalah seorang petani. Setelah selesai bertani Toba		
<input type="checkbox"/>	langsung pergi ke Sungai untuk memancing. Setelah lama menunggu		
<input type="checkbox"/>	tidak ada <u>satupun</u> ikan yang memakan umpan Toba. Tiba-tiba		
<input type="checkbox"/>	Toba kesal karena tidak dapat ikan dan saat Toba menarik		
<input type="checkbox"/>	senangnya ikan <u>besarpun</u> langsung memakan umpan Toba. Toba		
<input type="checkbox"/>	pulang ke rumah dan langsung menyiapkan api untuk membakar ikan		
<input type="checkbox"/>	tersebut. Toba langsung cepat-cepat menuju dapur rumahnya		
<input type="checkbox"/>	untuk mengambil ikan, setelah sampai <u>didapur</u> tiba-tiba ikan		
<input type="checkbox"/>	besar itu berubah menjadi kepingan emas. Toba pun langsung		
<input type="checkbox"/>	menyusu kamar untuk beristirahat.		
<input type="checkbox"/>	Tiba-tiba <u>didalam</u> kamar Toba ada seorang gadis		
<input type="checkbox"/>	cantik dan Toba langsung menyukai gadis cantik tersebut. Setelah		
<input type="checkbox"/>	beberapa minggu tinggal <u>dirumah</u> Toba, <u>Tobapun</u> langsung		
<input type="checkbox"/>	melamar gadis cantik tersebut untuk menjadi istri Toba, dengan		
<input type="checkbox"/>	syarat tidak menceritakan asal mula gadis cantik tersebut		
<input type="checkbox"/>	kepada semua orang. Toba pun mau berjanji kepada istrinya.		
<input type="checkbox"/>	Setelah beberapa hari ada tanda-tanda kehamilan terhadap		
<input type="checkbox"/>	istri Toba. Setelah sembilan bulan lahirlah seorang anak laki-		
<input type="checkbox"/>	laki yang diberi nama Samosir. Istri Toba sangat menyayangi		
<input type="checkbox"/>	Samosir, karena istri Toba terlalu sayang terhadap <u>Toba</u> ,		
<input type="checkbox"/>	Samosir menjadi anak manja dan nakal. Suatu hari istri		
<input type="checkbox"/>	Toba menaruh Samosir untuk mengantarkan makanan kepada		
<input type="checkbox"/>	bapaknya. Selama beberapa hari disuruh mengantarkan makanan, pada		
<input type="checkbox"/>	hari ketiga Samosir mendaki mentah-mentah. Samosir mencari		
<input type="checkbox"/>	cara agar besoknya tidak disuruh mengantarkan makanan.		
<input type="checkbox"/>	Di tengah jalan Samosir menghabiskan makanannya Pak. Toba,		

Where there is a will, there is a way

BOS

No. _____

Date: _____

☐ lalu dibungkusnya lagi makanan sisa tersebut dan diberikan
☐ kepada Pak Toba. Besoknya Samosir tidak disuruh lagi.
☐ Dan yang mengantar adalah ibunya, setelah beberapa
☐ hari ibunya mengantar, Samosir disuruh lagi oleh ibunya
☐ dan makanan dimakan lagi oleh Samosir, kali ini
☐ Pak Toba marah dan mengatakan Samosir adalah
☐ anak ikan. Samosir menceritakan kepada ibunya dan
☐ Ibu Samosir menyuruh dia pergi kebukit dan
☐ memanjat pohon yang paling tinggi dan Istri Toba
☐ berubah menjadi ikan kembali dan Pak Toba
☐ akhirnya meninggal. Jadi kita sebagai anak
☐ Indonesia yang masih mempunyai kedua orangtua harus
☐ bersyukur. Dan tidak segan-segan membantu orangtua
☐ yang telah sudah pernah menghidupi dan menyekolahkan
☐ kita

☐
$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 \end{array}$$

☐
$$\begin{array}{r} 3 \\ 3 \end{array}$$

☐
$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 \end{array} +$$

☐
$$\begin{array}{r} 4 \\ 26 \\ \hline 35 \end{array} \times 100 : 79$$



Suasana Pretes Kelompok Eksperimen



Suasana Pretes Kelompok Kontrol



Suasana Pembelajaran di Kelas Eksperimen



Suasana Pembelajaran di Kelas Kontrol



Suasana Postes Kelompok Eksperimen



Susana Postes Kelompok Kontrol

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

070/4403N/5/2013

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;

2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;

3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.

4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Nama : SAIDA NURJANI NIP/NIM : 09201244053
 Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
 Judul : KEEFEKTIFAN STRATEGI STORY WRITING MAP BERBANTUAN MEDIA WORDLESS
 PICTURE BOOKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS
 VII SMP NEGERI 2 DEPOK SLEMAN
 Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
 Waktu : 21 Mei 2013 s/d 21 Agustus 2013

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berkenan mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Penerimaan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya digunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 21 Mei 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag. Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasunya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
 Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1866 / 2013

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
 Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
 Nomor : 070/4403/V/5/2013 Tanggal : 21 Mei 2013
 Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
 Nama : SAIDA NURJANI
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09201244053
 Program/Tingkat : S1
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
 Alamat Rumah : Karangmalang Blok A32 Yogyakarta
 No. Telp / HP : 085729822039
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**KEEFEKTIFAN STRATEGI STORY WRITING MAP BERBANTUAN MEDIA
 WORDLESS PICTURE BOOKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
 DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 DEPOK SLEMAN**
 Lokasi : SMP Negeri 2 Depok
 Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 22 Mei 2013 s/d 21 Agustus 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 22 Mei 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCIRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pimpinan IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala SMP Negeri 2 Depok
7. Kassubag Pendidikan FBS UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 2 DEPOK

Alamat : Jalan Dahlia Perumnas Condongcatur, Depok, Sleman 55283 Telp.(0274) 882171
Website : <http://www.smp2depok.sch.id> E-mail : info@smp2depok.sch.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 423 / 127 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Depok Sleman menerangkan bahwa :

N a m a	: SAIDA NURJANI
Nomor Induk Mahasiswa	: 09201244053
Program Studi	: S1
Instansi / Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi	: Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah	: Karangmalang, Blok A32 Yogyakarta
No. Telp / HP	: 085729822039

Telah melaksanakan penelitian / Pra Survey / Uji Validasi / PKL dengan judul :

KEEFEKTIFAN STRATEGI STORY WRITING MAP BERBANTUAN MEDIA WORDLESS PICTURE BOOKS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 DEPOK SLEMAN.

Yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2013 sampai dengan 21 Agustus 2013.
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 28 Agustus 2013
Kepala Sekolah



MURDIWIYONO, S.Pd.
NIP. 19610102 198412 1 001